CONSOLES +

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

CONSOLES +

TOMB RAIDER
LA BD
+ LE CONCOURS
SUITE ET FIN

N° 86 MARS 1999. 35 F. BELGIQUE: 255 FB. SUISSE: 10 FS. ESPAGNE: 1090 PTAS. MAROC: 65 DH. ITALIE: 10 500 L. CANADA: 10 $. ISSN 1162-8669

T 6745 - 86 - 35,00 F

Faites vos courses !

- Le test de Sega Rally 2 (DC)
- V-Rally 2 (PS)
- Les premiers écrans de Gran Turismo 2 (PS)

Le test de FINAL FANTASY 8 vous n'en croirez pas vos yeux

SHENMUE

EVOLUTION

TEST COMPLET

METAL GEAR (VF) C'EST DU SOLIDE !

*Concours Micromania/Konami/Fun Radio

PARTICIPEZ À UNE MISSION* TRÈS SPÉCIALE !

Nom de code : Metal Gear Solid. Durée de la mission : du 1er mars au 30 avril 99
Venez dans votre Micromania retirer votre bulletin de participation !

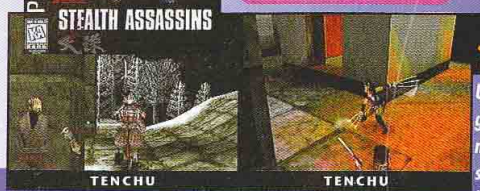
METAL GEAR SOLID

DÉMONSTRATION
MERCREDI 3 MARS
SAMEDI 6 MARS

Incarnez Solid Snake, un super agent secret ! Votre mission : infiltrer une base militaire en Alaska et déjouer les plans diaboliques de Liquid Snake.

TENCHU STEALTH ASSASSINS

DÉMONSTRATION
MERCREDI 10 MARS
SAMEDI 13 MARS



Une ambiance graphique et musicale très sombre, une grande liberté de déplacement pour cette aventure en 3D !

DÉMONSTRATION
MERCREDI 17 MARS
SAMEDI 20 MARS

rollcage

Participez à des courses non stop d'une rapidité inégalée tout au long de 20 circuits et avec 6 voitures indestructibles !

Les Razmoket

DÉMONSTRATION
MERCREDI 24 MARS
SAMEDI 27 MARS

Contrôlez Casse-Bonbon, La Binocle et le reste de la bande à travers 20 niveaux différents, collectez le maximum de trésors en résolvant de nombreuses énigmes !

REND tous les avec un de dans tous les M

Ne manquez pas ces rendez-vous privilégiés qui vous permettront de découvrir tous les coups, toutes les techniques et toutes les astuces des meilleurs jeux.

LES MICROMANIA

62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE Nouveau
C. Cial Cité-Europe - 62231 Coquelles

59 MICROMANIA LEERS Nouveau
C. Cial Auchan - 59115 Leers
Tél. 03 28 33 96 80

68 MICROMANIA MULHOUSE Nouveau
C. Cial Carrefour Ile Napoléon
68110 Mulhouse

45 MICROMANIA ORLÉANS Nouveau
C. Cial Place d'Arc - 45000 Orléans
Tél. 02 38 42 14 50

PARIS

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES
1, rue des Pirouettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20

75 MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07

75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES Ouvert le dimanche
Gal. des Champs - 84, av. des Champs-Elysée
Métro George 5 - RER Ch.-de-Gaulle-Etoile
Tél. 01 42 56 04 13

75 MICROMANIA BVD DES ITALIENS Ouvert le dimanche
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens
75002 Paris - Mo Richelieu Drouot
& RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10

75 MICROMANIA ITALIE 2 - C. Cial Italie 2
Niveau 2 - 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
C. Cial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière Tél. 01 64 87 90 33

78 MICROMANIA VÉLIZY 2 - C. Cial Velizy 2
78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN - C. Cial St-Quentin
Face Carrefour - 78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

91 MICROMANIA LES ULIS 2 - C. Cial Les Ulis 2
91940 Les Ulis - Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2 - C. Cial Evry 2
91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02

92 MICROMANIA LA DÉFENSE - C. Cial Les 4 Temps
Niveau 1 - R. des Miroirs - 92800 Puteaux - Tél. 01 47 73 53 23

N

us

un

les

uez pas

vilégiés

nettront

s coups,

hniques

astuces

rs jeux.

A

IENNE

N-BIÈRE

re Tél. 01 64 87 90 33

C. Ccial Velizy 2

NTIN - C. Ccial St-Quentin

elines - Tél. 01 30 43 25 23

- C. Ccial Les Ulis 2

. Ccial Evry 2

E - C. Ccial Les 4 Temps

ux - Tél. 01 47 73 53 23

DEZ-VOUS

les mercredis & samedis

démonstrateur Micromania !

fun radio

En partenariat avec FUN RADIO

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

- *Micromania reprend vos anciens jeux PlayStation & Nintendo 64.*
  Voir conditions à la caisse.

La Mégacarte

Gratuite avec le 1er achat ! De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise sur des prix canons !*

93 MICROMANIA PARINOR - C. Ccial Parinor
Niveau 1 - 93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2 - C. Ccial Rosny 2
93110 Rosny-sou-Bois - Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES - C. Ccial Les Arcades
Niveau Bas - 93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
C. Ccial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine - Tél. 01 45 15 12 06

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE - C. Ccial Belle-Épine
Niveau Bas - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL - C. Ccial Créteil Soleil
Niveau Haut - Entrée Métro - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

95 MICROMANIA CERGY - C. Ccial Les 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Go Sport - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

PROVINCE

06 MICROMANIA CAP 3000 - C. Ccial Cap 3000
Rez-de-Chaussée - 06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE - C. Ccial Nice-Étoile
Niveau -1 - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

13 MICROMANIA VITROLLES
C. Ccial Carrefour Vitrolles 13741 Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA AUBAGNE - C. Ccial Auchan Barnéoud
13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35

31 MICROMANIA TOULOUSE - Carrefour Portet-sur-Garonne
31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

34 MICROMANIA MONTPELLIER - C. Ccial Le Polygone
Niveau Haut - 34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

44 MICROMANIA NANTES - C. Ccial Beaulieu
44000 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96

51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
C. Ccial Cora-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

59 MICROMANIA EURALILLE - C. Ccial Euralille
Rez-de-chaussée - 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2 - C. Ccial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
C. Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77

67 MICROMANIA STRASBOURG - C. Ccial Place des Halles
Niveau Haut Face entrée BHV - 67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

69 MICROMANIA ECULLY - Carrefour Grand-Ouest
69130 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
C. Ccial La-Part-Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest
Tél. 04 72 37 47 55

74 MICROMANIA ANNECY - C. Ccial Auchan-Epagny
74330 Epagny - Tél. 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
C. Ccial Saint-Sever - 76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

83 MICROMANIA MAYOL - C. Ccial Mayol
83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND-VAR
C. Ccial Grand-Var - 83160 La Valette-du-Var
Tél. 04 94 75 32 30

84 MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66

** Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F.*

SOMMAIRE

MARS ATTAQUE !

PREVIEWS

BAKU BOMBERMAN 2 (N64)	34
BEETLE MANIA (N64)	54
BUST A MOVE 2 (PS)	28
CLIMAX LANDERS (DC)	22
CROC 2 (PS)	67
DANCE DANCE REVOLUTION (PS)	27
DARK STALKERS 3 (PS)	68
FATAL FURY WILD ANIMATION (ARCADE)	20
GRAN TURISMO 2 (PS)	50
LE MANS (PS)	52
LITTLE DREAM (DC)	16
MARVEL SUPER HEROES vs STREET FIGHTER (PS)	69
MARVEL vs CAPCOM (DC)	32
MUCHO (PS)	67
NEED FOR SPEED 4 (PS)	54
OOGEX CONTRE DR REZ (PS)	64
POP'N TANKS ! (PS)	46
PUYO PUYO 4 (DC)	40
PUZZLE BOBBLE 64 (N64)	44
RAINBOW SIX (PS)	66
REDLINE RACER (DC)	30
SDR (PS)	52
SENRITSU BISHO (DC)	36
SHENMUE (DC)	12
SOUL REAVER (PS)	64
SPACE GRIFFON (DC)	18
STREET FIGHTER ALPHA 3 (PS)	68
SYPHON FILTER (PS)	66
TANK RACER (PS)	54
UNDER COVER (DC)	10
UM JAMMER LAMMY (PS)	29
VAMPIRE (PS)	38
V-RALLY 2 (PS)	53
WING OVER 2 (PS)	67

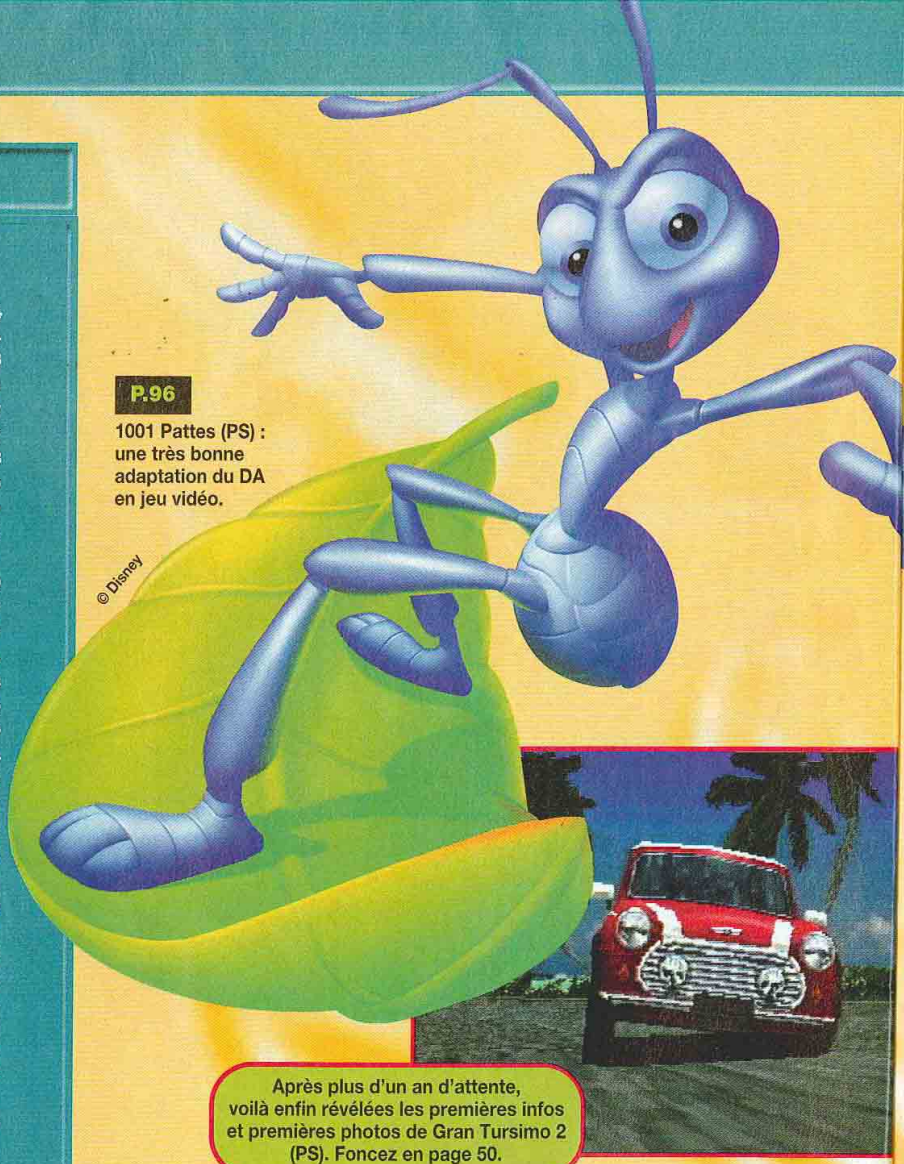
TESTS

1001 PATTES (PS)	96
ABSOLUTE FOOTBALL (PS)	118
ACTUA POOL (PS)	120
CASTLEVANIA (N64)	114
CHAMELEON TWIST 2 (N64)	138
CIVILIZATION II (PS)	108
ERETZVUJU (PS)	112
EVOLUTION (DC)	126
FIFA 99 (N64)	136
FINAL FANTASY VIII (PS)	100
KKND KROSSFIRE (PS)	106
MAGICAL TETRIS CHALLENGE (N64)	130
METAL GEAR SOLID (PS)	82
MICROMACHINES 64 TURBO (N64)	88
MONKEY HERO (PS)	122
POPULOUS (PS)	132
POY POY 2 (PS)	110
SEGA RALLY 2 (DC)	90
SMASH BROTHERS (N64)	124
THE GRANSTREAM SAGA (PS)	128
THE LAST BLADE (NEO GEO)	99

(Tous les jeux en or correspondent à des Méga Hits ou des Consoles+ d'or)

P.96

1001 Pattes (PS) : une très bonne adaptation du DA en jeu vidéo.



Après plus d'un an d'attente, voilà enfin révélées les premières infos et premières photos de Gran Tursimo 2 (PS). Foncez en page 50.

P.88

P.90

TROMBINOSCOPE 8

Spy et Switch en cavale dans l'univers de Mario 64. Vous le croyez ça ?

JAPON 10

Toute l'actualité du Japon comme nulle part ailleurs : Climax Landers, Shenmue, Undercover, Marvel vs Capcom et le combat entre les nouvelles portables de SNK et Bandai.

NEWS 50

Des nouvelles de la Playstation 2 et les premières images de Gran Turismo 2 et de V-Rally 2. Retrouvez aussi les nouveautés à venir sur vos consoles et les derniers potins du moment.

SALON 70

Compte-rendu du dix-huitième salon Imagina à Monaco. La majorité lui sied à merveille !

REMERCIEMENTS
ADGG, BEST GAMES, ESPACE 3, GAME PARTNER, GAME STATION, MICROMANIA, POWER GAMES, RED SUN, SATELLITE, SCORE GAMES, SUNRISE et VIDEO STORY, à MetaCreations pour ses logiciels de création graphique, Super Goo, Kai's Photo Soap, Bryce 3D, Ray Dream 3D, Eye Candy et KPT 3, ainsi qu'à l'éditeur Macromedia. Salut aussi à Eliotrope, Gilles (héros), Danièle (héros) et David (petit patapon). Enfin, un grand merci à Fire International et à Société Web.

WTP

Deux reportag
Le premier ch
pour son jeu D
le second che
au Canada, po
Racing Simula
et DC) et Spee

TESTS

Metal Gear So
version officiel
aussi Microma
Turbo (N64), S
Castlevania (N
(N64), Granstre
ou encore Cha
Twist 2 (N64).

Ce numéro 86 de Consoles+ sous blister comporte une bande de Tomb Raider de 24

SOMMAIRE

Les Micromachines sont de retour et déboulent sur la Nintendo 64. Fin de la limitation de vitesse !

Sega Rally 2 sur Dreamcast ou le bonheur absolu ! Test complet en page 90.

P.82

La version officielle de Metal Gear Solid sur Playstation arrive enfin ! C'est en VF que vous infiltrerez les terroristes. Amateurs d'action, à vos manettes !

50
la
s premières
Turismo 2 et
ouvez aussi
venir sur
es derniers
t.

70
dix-
agina à
rité lui sied

ROMANIA,
EO STORY,
s Photo Soap,
edia. Salut aussi
n grand merci

WIP 74
Deux reportages ce mois-ci. Le premier chez GT Interactive, pour son jeu Driver, et le second chez Ubi Soft, au Canada, pour Monaco GP Racing Simulation 2 (PS, N64 et DC) et Speed Busters (DC).

TESTS 82
Metal Gear Solid (PS) enfin en version officielle ! Retrouvez aussi Micromachines 64 Turbo (N64), Sega Rally 2 (DC), Castlevania (N64), Fifa 99 (N64), Granstream Saga (PS) ou encore Chameleon Twist 2 (N64).

TIPS 142
Les Tips de Switch, c'est comme le Balistos, c'est dans sa nature. Grave chanmaille !

ARCADE 150
Compte-rendu complet de l'ATEI, le salon de l'arcade, qui s'est déroulé à Londres le mois dernier. Le plein de super nouveautés.

COURRIER 154
Quand Bomboy part à la chasse au dragon, c'est toujours une aventure !

LA HOT-LINE UNIQUEMENT SUR MINITEL

Switch s'occupe de vous chaque jour de la semaine sur Minitel. Présent en fin de journée mais également chaque mercredi après-midi, de 14 h à 18 h, il répond en direct ou sous 24 h à toutes vos questions et attentes. Sur le 3615 TCPLUS*, vous trouverez aussi de larges informations sur tous nos tests, les derniers tips de Switch, la vie de la rédac, l'état de santé du Panda ainsi que des News récentes. (*3615 : 2.23 F/min)

EDITO

Miracle ! Après deux mois de manque, les gros jeux reviennent. La version française de Metal Gear est enfin disponible. Un must à ne rater sous aucun prétexte ! Quant aux Nintendomaniaques, ils peuvent s'éclater avec Micromachines, un classique toujours aussi fun. Comme toujours à cette période de l'année, l'actu japonaise est très riche. Final Fantasy VIII et Sega Rally 2 sont très attendus, même si s'adonner à FFVIII en japonais n'est pas à la portée de tout le monde. Mieux vaut attendre la version française qui, hélas, n'arrivera pas avant la fin de l'année. Sega Rally 2 est très impressionnant et il devrait contribuer largement au succès de la Dreamcast. D'ici là, les jeux de qualité ne vont pas manquer sur cette machine. Il suffit de jeter un coup d'œil à la rubrique Japon pour voir que les développements vont bon train.
Les rumeurs d'une sortie prochaine de la Playstation 2 se font de plus en plus insistantes à Tokyo... Personnellement je n'y crois pas deux secondes, pas avant l'an 2000 au mieux ! Alors c'est sans doute la toute puissante Playstation qui sera la concurrente de la Dreamcast cette année, sans oublier la N64 qui progresse régulièrement et devrait atteindre sa vitesse de croisière à la fin de l'année.

Alain Huyghues-Lacour

omporte une bande e de Tomb Raider de 24 pages qui ne peut être vendue séparément.

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

NEW

La nouvelle génération de jeu en 3D Action/Aventure. Une histoire passionnante dans un monde gothique à l'atmosphère oppressante, Soul Reaver vous replonge dans l'univers inquiétant du pays de Nosgoth. *PSX*

DOCK GAMES S'ENGAGE

- **A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES.** Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- **A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.**
- **A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.** Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.
- **A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES.** Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.

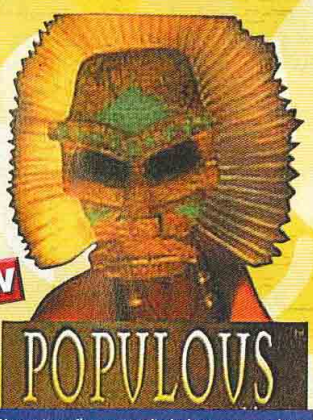
DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT**

PlayStation

NEW

Si ton trip c'est de t'éclater en freeride, Proboarder est la seule simulation de snowboard où tu peux dévaler dans les pistes de poudreuse, sur des montagnes et un environnement entièrement en 3D. *PSX*

NEW



Vous naissez Chamane et à l'aide de vos pouvoirs divins, vous affrontez les divinités rivales dans le but de conquérir six mondes et de recevoir ainsi la plus grande des récompenses : la consécration de votre Chamane en déesse *PSX*

NOUVEAUX MAGASINS

FRANCE - EUROPE - SUISSE - DOM TOM

LILLE 2 CENTER
147, rue Gambetta
(voir minitel)

SENLIS CENTER
20, rue de l'apport au pain
(voir minitel)

ROUEN CENTER
124, rue Général Leclerc
(voir minitel)

NANCY CENTER
101, rue Saint Dizier
(voir minitel)

LIMOGES CENTER
15, rue du Consulat
05.55.12.16.12

NEVERS CENTER
Galerie de Rémigny
03.86.61.23.32

BRUXELLES CENTER
41, rue Marché aux Poulets
(2) 514 67 37

MONTBELIARD
12, Foubourg de Besançon
03.81.91.00.52

AUTUN
10 bis, rue Guérin
03.85.52.85.53

SAINTES CENTER
15, avenue Gambetta
05.46.74.13.56

LORIENT CENTER
5, passage du Blavet
02.97.21.69.73

ANGOULEME NOUVELLE ADRESSE
CENTER 120M2
47, rue de Périgueux
05.45.94.43.15

CALAIS CENTER
28, rue de la Tannerie
03.21.19.49.59

LA ROCHE SUR YON CENTER
Place de Vendée
101, bd Aristide Briand
02.51.47.39.52

ST QUENTIN CENTER
Place de l'Hôtel de Ville
03.24.57.43.19

FRANCE

ABBEVILLE	Tél : 03.22.24.90.80
AIX en PROVENCE	Tél : 04.42.93.60.10
ALBI	Tél : 05.63.49.94.40
AMIENS CENTER	Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS CENTER	Tél : 02.41.87.59.14
ANGLET CENTER	Tél : 05.59.03.72.03
ANGOULEME CENTER NOUVEAU	Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY	Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE	Tél : 04.50.87.16.75
ARLES NOUVEAU	Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS	Tél : 03.21.23.45.25
AUBERVILLIERS	Tél : 01.43.52.70.23
AUTUN NOUVEAU	Tél : 03.85.52.85.53
AUXERRE	Tél : 03.86.52.22.21
AVIGNON	Tél : 04.90.82.22.61
BARENTIN CENTER	Tél : 02.35.91.98.88
BESANÇON	Tél : 03.81.81.67.09
BEZIERS	Tél : 04.67.28.03.91
BLOIS	Tél : 02.54.78.97.38
BORDEAUX CENTER	Tél : 05.56.31.25.29
BOULOGNE sur MER CENTER	Tél : 03.21.30.20.95
BOURG-EN-BRESSE	Tél : 04.74.22.71.74
BREST CENTER	Tél : 02.98.46.11.46
BRIGNOLES	Tél : 04.94.72.05.45
BRIVE	Tél : 05.55.17.92.30
CALAIS CENTER NOUVEAU	Tél : 03.21.19.49.59
CAMBRAI CENTER	Tél : 03.27.78.77.42
CHALON S/SAONE	Tél : 03.85.42.98.58
CHAMBERY	Tél : 04.79.60.03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES	Tél : 03.24.57.43.19
CHATELLERAULT	Tél : 05.49.21.80.76
CHOLET	Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT-FERRAND	Tél : 04.73.28.93.37
COGNAC CENTER	Tél : 05.45.35.07.45
CREIL CENTER	Tél : 03.44.25.56.64
DIEPPE	Tél : 02.35.84.63.90
DIJON	Tél : 03.80.58.95.94
DUNKERQUE CENTER	Tél : 03.28.66.73.73
FECAMP	Tél : 02.35.29.90.00
FONTAINEBLEAU	Tél : 01.60.72.80.56
FREJUS	Tél : 04.94.53.64.18
GRENOBLE	Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU	Tél : 03.88.73.53.59
LA ROCHELLE	Tél : 05.46.41.29.01
LA ROCHE/YON CENTER NOUVEAU	Tél : 02.51.47.39.52
LA VARENNE St HILAIRE	Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE CENTER	Tél : 02.35.19.36.46
LE PUY en VELAY	Tél : 04.71.09.37.17
LENS CENTER	Tél : 03.21.28.45.45
LES LILAS	Tél : 01.43.63.05.37
LILLE	Tél : 03.20.51.44.75
LILLE 2 CENTER NOUVEAU	(consulter le minitel)
LIMOGES CENTER NOUVEAU	Tél : 05.55.12.16.12
LORIENT CENTER	Tél : 02.97.21.69.73
LORIENT 2 NOUVEAU	(consulter le minitel)
LYON	Tél : 04.78.60.33.60
MACON	Tél : 03.85.40.91.74
MARSEILLE	Tél : 04.91.78.96.75
MEAUX	Tél : 01.60.25.11.56
MELUN	Tél : 01.64.37.41.98
MONT de MARSAN CENTER	Tél : 05.58.06.39.51
MONTARGIS	Tél : 02.38.98.00.67
MONTBELIARD NOUVEAU	Tél : 03.81.91.00.52
MONTELIMAR	Tél : 04.75.01.75.82
MORLAIX	Tél : 02.98.88.41.90
MOULINS	Tél : 04.70.34.09.95
NANCY CENTER NOUVEAU	(consulter le minitel)
NEVERS CENTER NOUVEAU	Tél : 03.86.61.23.32
NÎMES	Tél : 0 4.66.21.81.33
NIORT	Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS	Tél : 02.38.77.98.30
PAU CENTER	Tél : 05.59.72.91.32
QUIMPER CENTER	Tél : 02.98.64.29.15
REIMS	Tél : 03.26.77.96.76
RENNES	Tél : 02.99.31.11.26
RODEZ	Tél : 05.65.68.94.58
ROUEN CENTER NOUVEAU	(consulter le minitel)
SENLIS CENTER NOUVEAU	(consulter le minitel)
SALLANCHES CENTER	Tél : 04.50.58.49.11
SAINTES CENTER NOUVEAU	Tél : 05.46.70.35.89
SALON DE PROVENCE	Tél : 04.90.56.61.21
SARREGUEMINES	Tél : 03.87.02.96.00
ST NAZAIRE	Tél : 02.40.22.60.15
ST QUENTIN CENTER NOUVEAU	Tél : 03.24.57.43.19
STRASBOURG CENTER	Tél : 03.88.22.54.81
TARBES	Tél : 05.62.44.92.92
TARNOS	Tél : 05.59.64.18.66
THIONVILLE	Tél : 03.82.53.51.11
THONON les BAINS	Tél : 04.50.71.69.02
TROYES	Tél : 03.25.73.11.28
VALENCE	Tél : 04.75.56.72.90
VALENCIENNES CENTER	Tél : 03.27.47.30.60
VANNES CENTER	Tél : 02.97.42.60.60

CORNERS

CHATEAU-GONTIER CLIP-CLAP	Tél : 02.43.70.37.45
VOIRON PAT' VIDEO	Tél : 04.76.65.96.27

EUROPE

BRUXELLES CENTER NOUVEAU	Tél : (2) 514 67 37

SUISSE

FRIBOURG	Tél : 026.322.82.52
GENEVE - CHARMILLES	Tél : 022.940.03.40
GENEVE - PLAINPALAIS	Tél : 022.800.30.50
GENEVE - EAUX-VIVES	Tél : 022.700.83.83
GENEVE - MEYRIN	Tél : 022.980.07.80
LAUSANNE	Tél : 021.329.04.14
SIGNY	Tél : 022.363.03.09
SION	Tél : 027.323.83.55
YVERDON LES BAINS	Tél : 024.426.58.00

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE
CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80

DOM TOM

FORT de France	Tél : 05.96.63.12.13
St DENIS de la REUNION	Tél : 02.62.41.98.24

DOCK GAMES RACHETE CASH* VOS ANCIENS JEUX

IFANE COMPO 04 72 72 06 11

Manœuvrez les vaisseau
Star War et attaquez l'
force soit avec toi, Luke

LE JEU LE PLUS ATTENDU
ENFIN. Admirez les pa
énigmes, affrontez monstre
L'AVENTURE NE FAIT QUE C

SI VOUS AV
VOTRE VILL

Notre concept de
Europe dans des c
modernes, mobilie
SI VOUS AVEZ UN PROJET
INTER DEAL G

* Selon le stock des magasins, l'état
Offre valable dans la limite des stoc
(1) Promotions et conditions valable

Présent au Salon de la Franchise du 19 au 22 mars 99 (stand C2-D1)

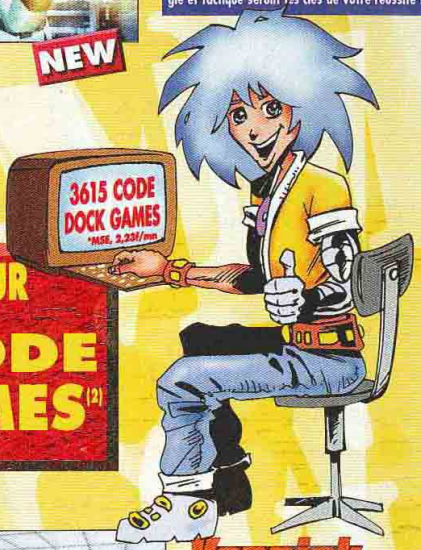
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID

Incarnez Solid Snake, un espion hors norme, dans un univers en 3D et en haute résolution. Action, stratégie et tactique seront les clés de votre réussite ! PSX

NEW

DUAL PACK
CONSOLE PLAYSTATION
+ 1 MANETTE ANALOGIQUE VIBRANTE
790F

PlayStation



TRUCS ET ASTUCES SUR
3615 CODE DOCK GAMES(2)
(2)MSE, 2,23f/mn

Manœuvrez les vaisseaux de la Trilogie Star War et attaquez l'Empire. Que la force soit avec toi, Luke !!! N64

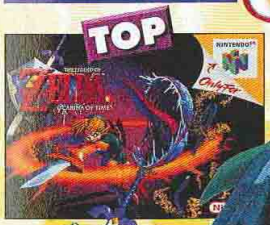
STAR WARS ROGUE SQUADRON™

NEW

Yannick NOAH All Star Tennis '99

Cette nouvelle simulation au réalisme étonnant vous permet d'incarner l'un des 8 meilleurs joueurs mondiaux PSX/N64

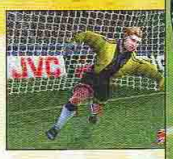
TOP



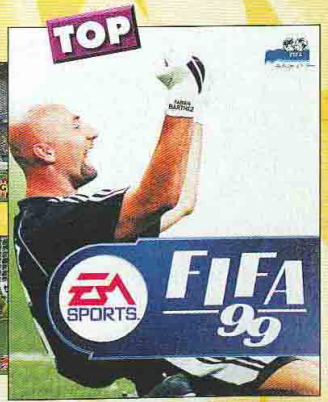
MARIO PAK
CONSOLE NINTENDO 64
+ MARIO 64
790F

NINTENDO64

LE JEU LE PLUS ATTENDU DE L'ANNÉE ARRIVE ENFIN. Admirez les paysages, résolvez les énigmes, affrontez monstres et chevaliers noirs... L'AVENTURE NE FAIT QUE COMMENCER N64



TOP



Le plus célèbre des jeux de foot dans sa nouvelle version : Plus complet, plus jouable, plus beau, l'après Coupe du Monde ne fait que commencer ! N64

SI VOUS AVEZ EN PROJET L'OUVERTURE D'UN MAGASIN DE JEUX VIDÉO DANS VOTRE VILLE, CONTACTEZ NOUS : NOUS AVONS UNE SOLUTION À VOUS PROPOSER

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 6 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 100 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

SI VOUS AVEZ UN PROJET OU SI VOUS SOUHAITEZ OBTENIR DES RENSEIGNEMENTS SUR NOTRE ENSEIGNE, ÉCRIVEZ NOUS À :

INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - 131, avenue de Tarascon - 84000 AVIGNON

* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - ** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES.
Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer - DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées
(1) Promotions et conditions valables dans les magasins participants aux opérations et dans la limite des stocks disponibles.

SUPER MARIO 64

Par un soir d'orage magnétique de très forte puissance, alors que nos amis Switch et Spy s'adonnaient à leur centième partie d'Alerte Rouge en réseau (99 à 0 pour Spy), un éclair terrible s'abattit sur la rédaction. Nos deux compères furent immédiatement téléportés dans la 64e dimension ! Impossible pour eux de revenir dans leur univers. Condamnés à errer avec la bande à Mariole, nos amis nous manquent... AHL, témoin de la scène nous raconte...

SALLE DES BOMBES, 13 H 30.

C'était le 26 février dernier. Je venais de terminer ma partie de Dr Mario quand j'ai entendu un grand bruit dans la salle des consoles. Quand je suis arrivé sur les lieux, la salle était vide... seul un écran était allumé. J'ai juste eu le temps de prendre quelques photos...

HALL DU CHATEAU, 15 H 04.

COUR DU CHATEAU, 15 H 27

Mariole a réussi à réunir les deux compères et les emmène vers la piscine.

DANS LES AIRS 15 H 28.

C'est trop pur ! Je plane à jeun !

Whâââââ !

Yé t'avais prévenou, Turtle est très susceptible !

DANS LA MONTAGNE, 15 H 29. Atterrissage difficile...

Mamaaaaaan ! A l'aide !

Finalement, on s'en tire ploutôt bien, non ? Pas dé blessés ? Je reconnais l'endroit, la piscine n'est plus très loin...

Nom d'une canette de Valstar ! J'ai un faisan dans le crâne moi !

LE LONG DE LA FALAISE, 16 H 02.

C'est plus facile à dire que d'avaler une Kro ! J'ose pas

Vas-y ! Fait un grab ! Plie les jambes, man !

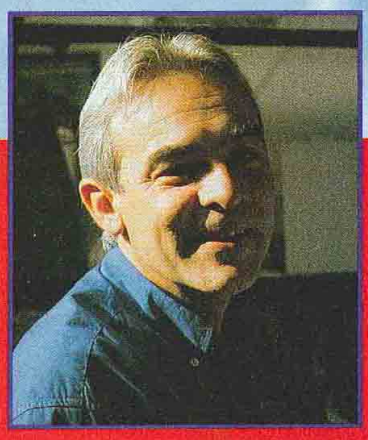
Ma oune peu de couillonès, quand même ! Allez, saute, on est presque arrivés.

LA PISCINE, 17 H 47.

Après de longues heures de marche, nos amis arrivent enfin à la piscine. Mais Spy n'est plus là !

C'est chanmaille ! Elle est trop froide ! Heu... mais où est passé Spy ?

Allez ! Oune peu dé courage, tout dé même ! Elle est bonne !



Bon alors, c'est quand Switch a commencé à enlever son caleçon que j'ai éteint la télé. Je ne pouvais pas supporter la vue de son affreux... enfin, de son truc-là, quoi... de son string léopard, quoi ! Maintenant, pour vous dire comment tout cela s'est terminé, c'est une autre histoire, que je vous conterai le mois prochain...

JAPON

Under Cover

Tous les deux-trois mois, Sega organise un raout pour nous présenter un projet qui lui tient à cœur. On se demandait bien quel serait l'heureux élu après Blue Stinger, VF3tb, Sonic et Sega Rally 2. Eh bien, il s'agit de Under Cover.

Kagotani san

Pour contrer Sony, Sega a mis le paquet, lors de présentations privées et publiques, en présentant un maximum de titres (dont certains sont déjà sortis). Pour mettre tous les atouts de son côté, Sega a dirigé ses équipes sur de grands projets (Sonic, Shenmue, Sega Rally 2) afin de fournir rapidement la Dreamcast en gros titres. Le temps presse, car Sega n'a qu'un an d'avance sur son concurrent. C'est pourquoi un titre majeur comme VF3tb a été délégué à Genki !
En complément, Sega finance des éditeurs tiers dans le même but. Naka (Sonic Team) ou l'AM12 avaient été frustrés de se voir imposer un planning de sorties très strict qui, selon eux, ne leur donnait pas le temps nécessaire pour faire ce qu'ils voulaient. Les AM (excepté l'AM2) travaillent sur l'arcade (dont la Naomi), alors que la Sonic Team plancherait sur Night 64.
Les autres équipes internes s'affairent de leur côté sur des titres secondaires.
C'est donc un éditeur tiers, Pulse Interactive, qui a été chargé du développement d'Under Cover.

La mafia dans le texte

A la croisée de Bio Hazard (pour les caméras) et de Metal Gear Solid (pour le concept), on progresse en éradiquant les mafias chinoise et russe à la Die Hard, dans une ambiance à la "Blade Runner". La panoplie d'action est pour le moment restreinte. L'héroïne possède l'allure sexy d'Aya (Parasite Eve) avec le visage de Laura (D2). Basé sur un roman d'anticipation japonaise dont il est la suite, le jeu se passe en intérieur comme en extérieur, et tout en 3D temps réel et libre. La Dreamcast en profite pour montrer ses muscles. Le scénario se déroule en Asie, en 2025 (deux ans après le roman), avec trois lieux principaux : un hôtel, la vieille ville portuaire, une cité high-tech. Les mafieux parlent dans leur langue d'origine (on a droit à un sous-titrage) et des scènes cinématiques ponctuent l'aventure.

Une sortie prématurée

Disons-le tout de suite, le jeu n'était pas du tout avancé et n'a pas laissé une bonne impression aux observateurs. Dommage... L'absence de Motion Capture se fait trop sentir avec une héroïne marchant comme un robot, pas vraiment à l'avantage du jeu. Certes, on nous a annoncé que Under Cover serait révolutionnaire mais, à ce stade, les équipes de Pulse et Sega n'ont pas été capables de nous le montrer. Après cette présentation prématurée, on attend beaucoup du travail des prochains mois qui nous permettra de découvrir le vrai visage d'Under Cover.

TOUJOURS PAREIL !

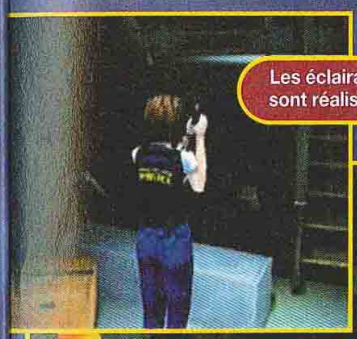
On espérait plus d'originalité et de diversité. Les titres dans lesquels des policiers (ou des commandos) s'infiltrent pour éliminer des terroristes ou des mafieux (des zombies parfois) sont légion. De plus, Under Cover devra affronter Blue Stinger en mars et Win Back (Koei, N64) cet été.

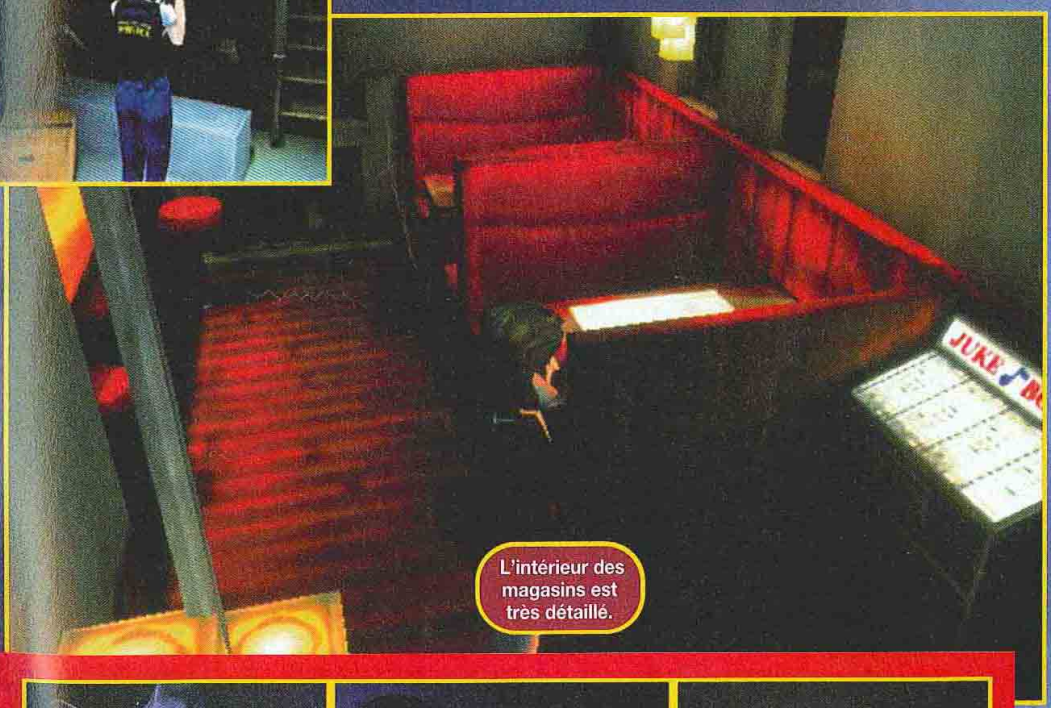
Une pléiade de célébrités mais un jeu trop peu avancé.

Les persos ne sont pas encore finis.

CYBERPUNK

Tiré d'un roman de science-fiction nippon, Under Cover révèle un monde cyberpunk très proche de "Blade Runner". On y découvre que les communications type Internet régissent la vie et que les chats sont des cyborgs. Gasp !





CES TROIS CIEUX

City Hotel.

Bay Area.

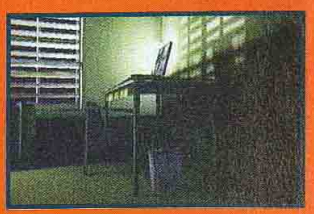
Water Town.

DREAMCAST

● Pulse/Été 99

EXPLOREZ LE MONDE

Outre la vue extérieure à la Bio Hazard, on a droit à une sorte de vue à la Doom. On peut se baisser mais on ne sait pas encore si on peut tourner la tête dans tous les sens.



Shenmue

Intitulé un temps Project Berkley, Shenmue est le tout nouveau titre de Yu Suzuki, directeur de l'AM2, et le plus gros jeu Dreamcast attendu au Japon.

3D LIBRE !

On peut regarder partout et même s'accroupir. On devrait aussi avoir une vue subjective à travers les yeux du héros.

Avant de l'appeler "Shenmue ", nombreux furent ceux qui désignèrent ce Project Berkley sous le nom de Virtua Fighter RPG. En observant l'intro du jeu, on note en effet une foule d'emprunts au monde de Virtua Fighter. On y voit même clairement Akira (cf. C+84).

Alors pourquoi Shenmue ?

Sega et sa Dreamcast ont cruellement besoin d'un titre grand public. VF3, Sega Rally 2 ou Sonic touchent soit les "hardcore gamers" soit les fans d'un genre particulier (course, combat...).
Le directeur de l'AM2 l'a bien compris et veut donner à Sega un titre de l'envergure d'un Mario 64, c'est-à-dire un jeu universel : pour tous les âges, tous les types de joueurs, toutes les nationalités...
Après deux ans d'étude et de réflexion, Yu Suzuki nous propose très certainement le projet console le plus ambitieux de sa carrière. Il inaugure un nouveau genre baptisé FREE, pour Full Reactive Eye Entertainment.

L'Asie éternelle...

Passionné par la Chine où il a effectué de nombreux séjours, Yu Suzuki nous livre un jeu tout empreint d'une Asie mystérieuse. Le personnage principal se nomme Ryo Hazuki. A la mort de sa mère, il est entièrement éduqué par son père, Iwao Hazuki, un maître en art martial. Jusqu'au jour où ce dernier est mystérieusement assassiné.
Ryo, désormais orphelin, décide de faire toute la lumière sur cette mort et de retrouver les coupables. Son enquête le mène à Hongkong dans les quartiers sombres de Kowloon. On est alors en 1986. Ryo fait la connaissance de l'héroïne du jeu, Rei Shenhua. Originaire de Chine, sa vie va se trouver bouleversée par sa rencontre avec Ryo. L'aventure se déroulera entre le Japon et l'ex-colonie britannique.

La perfection selon Suzuki

Yu Suzuki est un homme exigeant dont le souci du détail, du réalisme et de la jouabilité a permis à l'AM2 de se hisser au sommet de l'industrie de l'arcade.
On retrouve l'empreinte de l'homme dans ce projet console. Pour le début du jeu, qui se situe 30 ans auparavant dans la ville de Yokosuka, Suzuki a demandé à son équipe un énorme travail de recherche. Il a été ainsi à même de reproduire la ville dans son contexte original avec ses maisons, son équipement urbain de l'époque, ses boîtes à lettres désuètes, ses distributeurs. Un résultat extraordinaire répété dans tous les lieux visités par le jeu !
Exaspéré par les limites habituelles des RPG (FFVIII compris), M. Suzuki a inclus 1200 types de pièces entièrement modélisés (meubles, objets usuels). On peut ainsi se balader dans les bâtiments et visiter toutes les pièces comme dans la réalité.
Une fois dans une salle, on découvre un environnement ultradétaillé où l'on peut agir sur tous les éléments présents : le téléphone, la

UN CONTROLE ORIGINAL

On contrôle les mouvements avec la croix de direction et la vue avec le joystick analogique. On peut alors marcher et courir tout en regardant autour de soi. Les boutons L ou R permettent au perso de courir. Des commandes originales mais pas faciles avec le pad de la Dreamcast. En fait, la disposition du pad PS s'y prête mieux.

1200 PIECES ÉQUIPÉES, QUI DIT MIEUX ?

Tatouage

Dojo

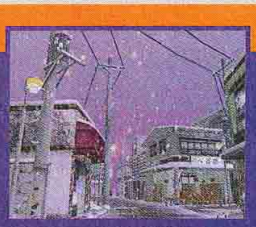
Eglise

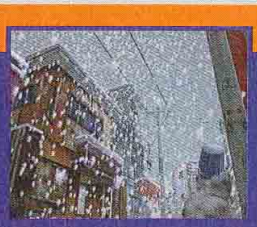
DREAMCAST

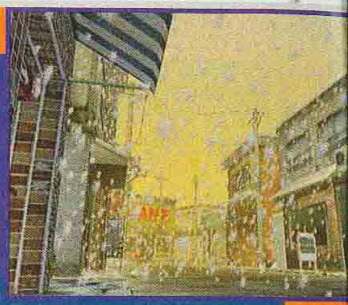
AM2/début 99

MAGIC WEATHER

Le temps s'écoule naturellement, sans parler des conditions climatiques, qui sont gérées avec un réalisme encore jamais atteint !







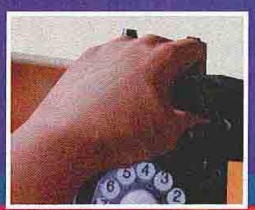
radio, les tiroirs des meubles, le papier, les lumières. Maintenant, imaginez que ce souci de la perfection se retrouve à l'échelle d'une ville entière et vous saisirez l'ampleur de Shenmue. Jamais se balader dans une ville virtuelle n'aura eu autant de sens ! On n'oubliera pas la Motion Capture utilisée à outrance pour reproduire les mouvements humains dans les moindres détails. Le héros possède ainsi 17 paterns d'animation rien que pour les mains ! Si le visuel laisse sans voix, il faut aussi ajouter que l'ambiance sonore n'est pas en reste. Là encore, les bruits originels ont été reproduits et tous les dialogues sont parlés avec l'accent de rigueur. On devrait également avoir droit au son 3D de la Dreamcast.

YOKOZUKA, 30 ANS AVANT...

Il ne manque plus que les odeurs... Un travail de recherche titanesque.

LE CADRAGE DES MAINS

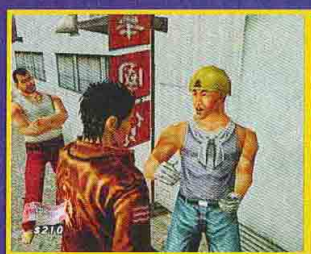
Fini les gros carrés en guise de mains, Shenmue apporte le souci du détail et du réalisme.



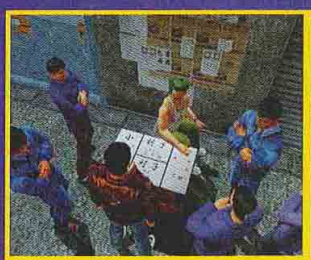
Travailler ou jouer ?

Shenmue se veut réaliste et vous devrez trouver des moyens pour survivre (nourriture, hébergement...). Pour ce faire, vous avez deux solutions : travailler ou jouer. Il existe dans le jeu une liste importante d'emplois (gestion de la VM ?). Cerise sur le gâteau, vous pourrez rejouer à de classiques de Yu Suzuki cachés dans les recoins de la ville : comme Out Run ou bien Space Harrier. •••

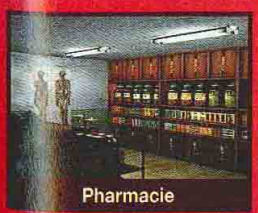
GAGNER DE L'ARGENT POUR VIVRE



Les petits boulots.



Le jeu



Pharmacie

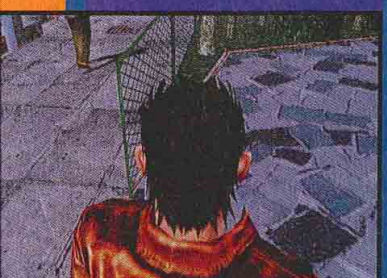
Restaurant

Sushi Bar

Temple

Agence

Shenmue



••• Yu Suzuki parle de son jeu comme d'un titre en 4D, c'est-à-dire reproduisant la dimension temporelle. Tous les moments de la journée sont simulés en temps réel : les rayons du soleil (ou l'éclat de la lune) éclairent l'intérieur d'une pièce ou un élément extérieur différemment suivant l'heure, sans oblier les ombres projetées. Le Magic Weather System gère les changements climatiques selon les saisons. Ce qui n'est pas sans incidence sur le déroulement de la partie : vision restreinte, disparition de preuves sous une couche de neige ou apparition d'empreintes de pas, etc.

Au cœur de Shenmue...

Derrière une réalisation technique ahurissante, le fondement de Shenmue est bien sûr son système de jeu. Ce dernier repose sur deux modes : le View mode (cinématique) et le Play mode (jeu).

UN JEU INTELLIGENT

Le personnage s'arrête naturellement devant un mur sans se le prendre en pleine figure.

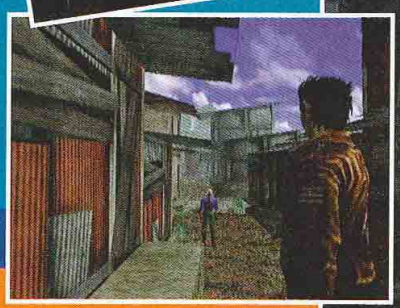
Alors que dans un jeu comme Final Fantasy VIII la différence graphique entre les films et le jeu est énorme, on ne voit rien de tout ça dans Shenmue où la qualité reste constante (merci la Dreamcast).
Dans le Play mode, on se balade sans restriction dans la ville. On peut regarder dans tous les sens et examiner les objets sous toutes les coutures. La partie exploration est importante (il faudra examiner le moindre signe, affiche, panneau ou tag).
A la manière de Zelda, le jeu vous donne des indices pour éviter que vous ne perdiez dans l'aventure.

Des combats pour tous

Concernant le "système de combat", Yu Suzuki a introduit le Quick Timer Event, qui est le vrai secret du jeu. Dérivé de Dynamite Dekka (Die Hard Arcade), le QTE régit les actions dans Shenmue.
Il faut exécuter une suite de commandes affichées sur l'écran lors d'événements ou de combats pour décider de la suite du scénario. Il s'agit de rester en alerte.
Ce système à la portée de tous traduit le souci de Yu Suzuki de fédérer le grand public autour de la Dreamcast.

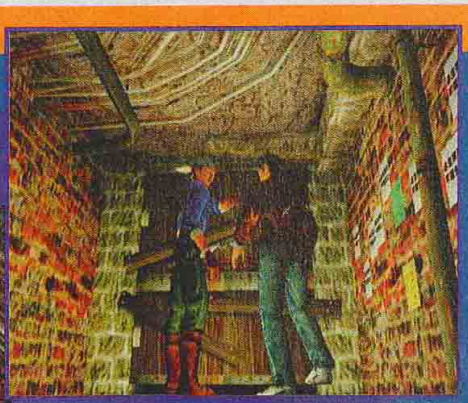
PLAY MODE

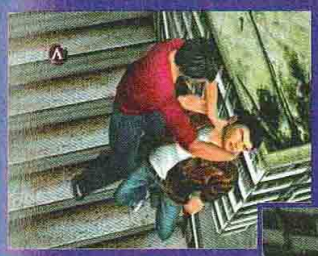
C'est le mode d'exploration. On se promène, on visite, on fouille, on communique. Bref, on est en plein RPG !



QUICK TIMEVENT

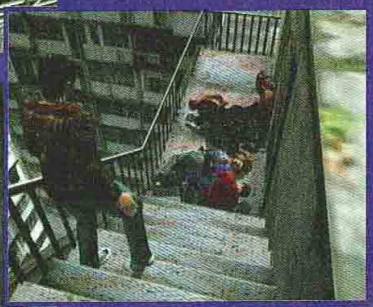
Le joueur doit reproduire les commandes comme dans un Parappa.

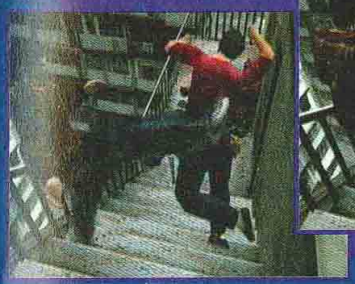




Le Quick Time Event peut s'appliquer à un duo de persos

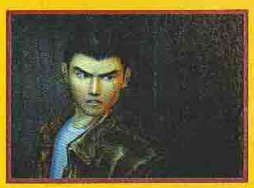
Loupez une seule commande, et c'est la cata garantie...

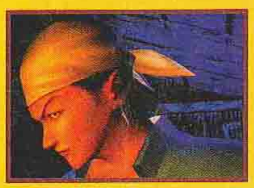


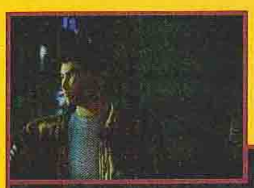


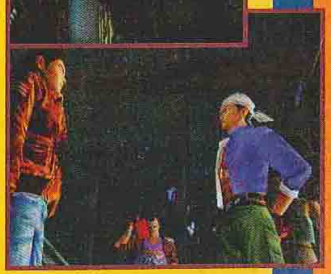
VIEW MODE

Les scènes cinématiques sont filmées comme dans une vraie production hollywoodienne. Attention, tout est bien en 3D temps réel !



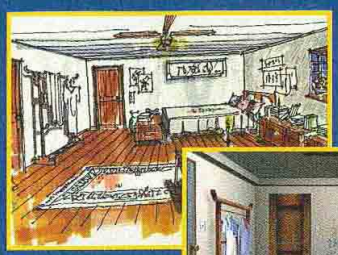






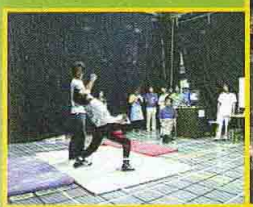
L'AM2 À L'HEURE CONSOLE

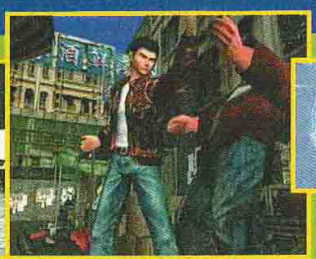
Yu Suzuki vient une nouvelle fois peser de tout son poids dans la destinée de Sega. Avec son AM, il a décimé la concurrence en arcade et revient à la console au moment où Sega joue son avenir de constructeur. Depuis trois ans, il travaille sur Shenmue et a mobilisé une grande partie des 250 personnes de son AM. Du reste, la conversion de VF3tb sur Dreamcast a été assurée par Genki.



Du dessin préparatoire au résultat final, que de boulot !

MAKING OF





La motion capture est partout !

Jusque dans les mains des persos !

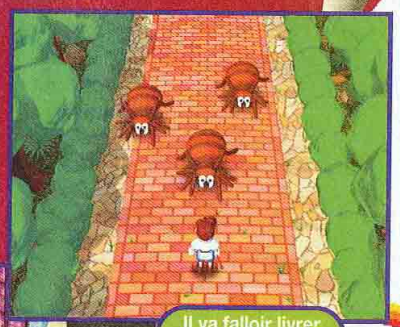
Little Dream

Deuxième titre d'un ensemble de trois jeux annoncés par Panther Software sur Dreamcast, Little Dream est un RPG 3D qui vous propose d'incarner une sorte de Pinocchio !

Comme dans le conte, immortalisé par les studios Disney, vous serez guidé par une fée. Vous déambulerez dans un magnifique monde en 3D aux couleurs pastel. L'aventure se déroulera aussi bien en intérieur qu'en extérieur et vous devrez affronter une grande diversité d'ennemis dans une ambiance très bon enfant. A l'image de Evolution (Sting), l'éditeur veut un RPG très grand public. Malgré son aspect enfantin, ce jeu regorge d'effets spéciaux superbes pour les pouvoirs physiques et magiques. Reste à connaître le scénario. Bien sûr le projet débute mais comme la plupart des jeux Dreamcast dévoilés pour le moment, ce Little Dream intrigue par le niveau technique et esthétique qu'il laisse augurer. Décidément Square n'est pas à la fête ! On espère une version plus avancée pour le prochain Tokyo Games Show qui se déroulera en février.

DREAMCAST

● **Panther/Début 99**



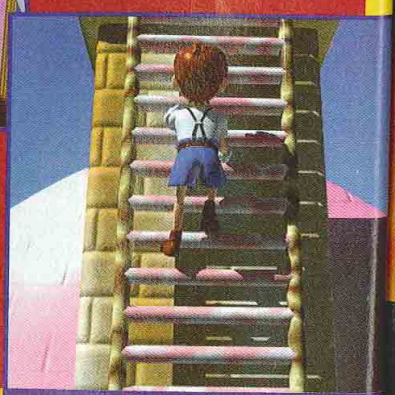
Il va falloir livrer combat !

Une ambiance de conte de fées très bien rendue.

L'exploration est cruciale, comme d'habitude !

Le corps des cochons semble s'animer naturellement.

Les décors intérieurs évoquent l'univers d'"Alice au pays des merveilles".



Little Dream s'affiche en 3D temps réel.

Breath of Fire III
il va vous mettre le Feu !

"Un des meilleurs RPG"
8/10 Total Play

"Méga Hit, un RPG très innovant"
90% Console +

"Rien à reprocher"
95% Player one

"Une durée de vie gigantesque"
5 étoiles CD Consoles

PlayStation

INFOGRAMES

CAPCOM®

© Capcom Co., Ltd. 1997/98, all rights reserved. Breath of Fire is a trademark of CAPCOM Co., Ltd. - CAPCOM is a registered trademark of CAPCOM Co., Ltd.
and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Space Griffon

Ce titre avait fait partie des premiers jeux à sortir sur Playstation. Panther Software remet ça, mais sur Dreamcast.

Vous incarnez Jim Wilington, du commando AMC (un groupe de six pilotes). Dans le centre souterrain Hamelet, un complexe de recherche baptisé AMAX, un accident se produit, interrompant toute communication avec le centre. Le groupe AMC est envoyé pour enquêter. Chacun des pilotes possède un modèle de robot particulier, mais ils ont tous en commun la possibilité de se changer en trois configurations : Assault (robot), Cruise (tank) et Combat (la position intermédiaire). En mode Cruise on pourra voler, ce qui sera bien pratique pour explorer les niveaux. Dans les phases de combat, l'écran s'illumine d'informations tactiques : la nature de l'ennemi, sa position sur le radar, le nombre d'adversaires abattus... Autrement, on a droit à un compas et une carte pour s'y retrouver. Reprenant son ancienne version Playstation, qui ne cassait pas des briques, Panther Software a donc procédé à une remise à jour technologique impressionnante. Sur Dreamcast, inutile de dire que la 3D et les effets spéciaux sont de haut niveau. On notera aussi que le jeu a évolué, il est à présent moins orienté RPG, plus axé action. Enfin, les moments forts du scénario sont ponctués par de superbes animés.

DREAMCAST

● **Panther/Début 99**

ILS VOUS AIMENT !

Guard Robot "Bless".

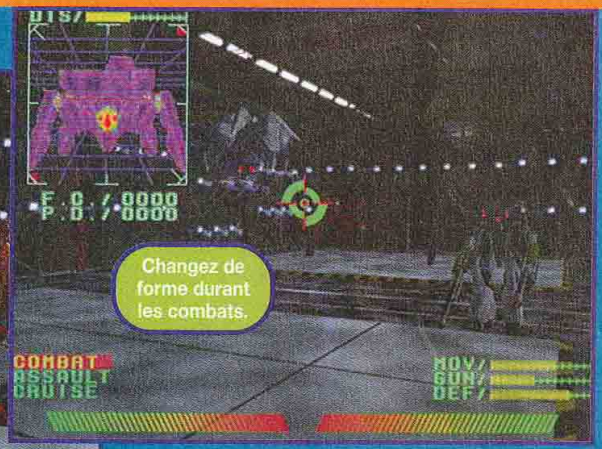
Strike Wiban.

HPS03.

Autonoïd "Tatt".

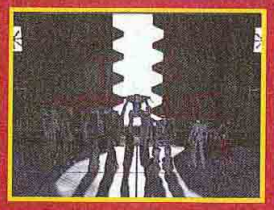
Oubliée !

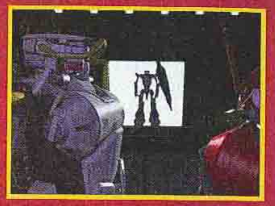
ÇA SORT QUAND ? TOUTES LES DATES DE SO

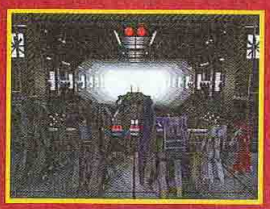


3D TEMPS RÉEL

Les phases cinématiques sont superbes, et en 3D temps réel.







GRIFFON VF-9

Assault.

Combat.

Cruise.

DATES DE SORTIE SONT SUR LE 3615 TCPLUS

(3615 : 2.23 F/MIN)

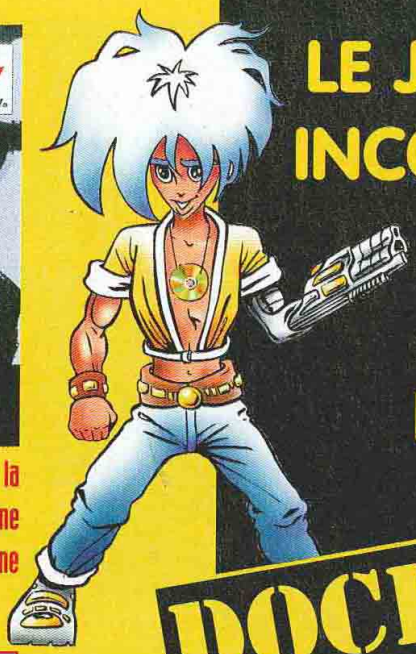
Fatal Fury Wild Ambition

Pour son arrivée dans le monde de la 3D, Fatal Fury reprend un système de jeu éprouvé et très populaire. Le but : allier une jouabilité reconnue au dynamisme visuel de la troisième dimension.

Avec ce Wild Ambition, les joueurs ne seront pas dépaysés, puisqu'ils retrouveront les figures emblématiques de la série : Terry, Andy, Joe, Mai, Kim, Yamazaki et Billy, ainsi que des petits nouveaux comme Raiden, Toji et Tsugumi. Voici pour les personnages de base. Les commandes reposent sur quatre boutons (Punch, Kick, Special Attack, Escape). On trouve également une jauge de puissance, appelée Heat Gauge que l'on remplit en concentrant son énergie (boutons A,B et C ensemble). Une fois que la barre est pleine, on accède au Heat Blow, une super attaque ignorant toute garde et qui assomme l'adversaire. Son utilisation remet la jauge à zéro. L'Overdrive Power est une attaque ultime requérant aussi une jauge pleine et consommant tout son contenu. Citons également la Counter Attack, pour sortir d'une attitude défensive ; la Guard Destroyed dont la vitesse varie suivant le perso ; et le Guard Impact pour prendre ses distances avec un ennemi trop collant. En cas d'attaques simultanées, les combattants restent assommés pendant un certains laps de temps. Cependant, en entrant une combinaison de touches, on peut annuler cet effet indésirable et relancer le combat. Enfin, les Combos ont été une nouvelle fois simplifiés et visuellement renforcés. A défaut de révolution, on parlera plutôt d'évolution, l'ambition de Fatal Fury Wild Ambition étant avant tout de prendre pied dans le monde de la 3D.

ARCADE

● SNK/Début 99



LE JEU DE L'ANNÉE INCONTOURNABLE DISPONIBLE(1) DANS TOUS LES MAGASINS

Votre mission si vous l'acceptez, est d'infiltrer la base, de récupérer les otages et de neutraliser l'arme nucléaire, sans aucun soutien logistique ni aucune aide officielle... Bonne chance, Snake !

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR™
SOLID

DOCK GAMES®
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

➤ COFFRET DE LUXE METAL GEAR SOLID

- Coffret Luxe comportant des éléments de collection exclusifs.
- Un guide de jeu extrêmement dense et complet.
- Un CD regroupant l'ensemble des thèmes musicaux du jeu.
- De nombreux goodies, (Tee-shirts, casquettes, poster, cartes postales...)

Disponible sur Playstation

KONAMI.

PLUS DE 100 POINTS DE VENTE

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

S'ENGAGE

- A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES. Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.
- A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS. Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.
- A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES. Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.

DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions

DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT**

Présent au Salon de la Franchise du 19 au 22 mars 99 (stand C2-01)

IPANE COMPO 04.72.72.06.11

FRANCE

ABBEVILLE	Tél : 03.22.24.90.80
AIX en PROVENCE	Tél : 04.42.93.60.10
ALBI	Tél : 05.63.49.94.40
AMIENS *CENTER*	Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS *CENTER*	Tél : 02.41.87.59.14
ANGLET *CENTER*	Tél : 05.59.03.72.03
ANGOULEME *CENTER* NOUVEAU	Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY	Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE	Tél : 04.50.87.16.75
ARLES NOUVEAU	Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS	Tél : 03.21.23.45.25
AUBERVILLIERS	Tél : 01.43.52.70.23
AUTUN NOUVEAU	Tél : 03.85.52.85.53
AUXERRE	Tél : 03.86.52.22.21
AVIGNON	Tél : 04.90.82.22.61
BARENTIN *CENTER*	Tél : 02.35.91.98.88
BESANÇON	Tél : 03.81.81.67.09
BEZIERS	Tél : 04.67.28.03.91
BLOIS	Tél : 02.54.78.97.38
BORDEAUX *CENTER*	Tél : 05.56.31.25.29
BOULOGNE sur MER *CENTER*	Tél : 03.21.30.20.95
BOURG-EN-BRESSE	Tél : 04.74.22.71.74
BREST *CENTER*	Tél : 02.98.46.11.46
BRIGNOLES	Tél : 04.94.72.05.45
BRIVE	Tél : 05.55.17.92.30
CALAIS *CENTER* NOUVEAU	Tél : 03.21.19.49.59
CAMBRAI *CENTER*	Tél : 03.27.78.77.42
CHALON S/SAONE	Tél : 03.85.42.98.58
CHAMBERY	Tél : 04.79.60.03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES	Tél : 03.24.57.43.19
CHATELLERAULT	Tél : 05.49.21.80.76
CHOLET	Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT-FERRAND	Tél : 04.73.28.93.37
COGNAC *CENTER*	Tél : 05.45.35.07.45
CREIL *CENTER*	Tél : 03.44.25.56.64
DIEPPE	Tél : 02.35.84.63.90
DIJON	Tél : 03.80.50.95.94
DUNKERQUE *CENTER*	Tél : 03.20.66.73.73
FECAMP	Tél : 02.35.29.90.00
FONTAINEBLEAU	Tél : 01.60.72.80.56
FREJUS	Tél : 04.94.53.64.18
GRENOBLE	Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU	Tél : 03.88.73.53.59
LA ROCHELLE	Tél : 05.46.41.29.01
LA ROCHE/YON *CENTER* NOUVEAU	Tél : 02.51.47.39.52
LA VARENNE St HILAIRE	Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE *CENTER*	Tél : 02.35.19.36.46
LE PUY en VELAY	Tél : 04.71.09.37.17
LENS *CENTER*	Tél : 03.21.28.45.45
LES LILAS	Tél : 01.43.63.05.37
LILLE	Tél : 03.20.51.44.75
LILLE 2 *CENTER* NOUVEAU	(consulter le minitel)
LIMOGES *CENTER* NOUVEAU	Tél : 05.55.12.16.12
LORIENT *CENTER*	Tél : 02.97.21.69.73
LORIENT 2 NOUVEAU	(consulter le minitel)
LYON	Tél : 04.78.60.33.60
MACON	Tél : 03.85.40.91.74
MARSEILLE	Tél : 04.91.78.96.75
MEAUX	Tél : 01.60.25.11.56
MELUN	Tél : 01.64.37.41.98
MONT de MARSAN *CENTER*	Tél : 05.58.06.39.81
MONTARGIS	Tél : 02.38.98.00.67
MONTBELIARD NOUVEAU	Tél : 03.81.91.00.52
MONTELIMAR	Tél : 04.75.01.75.82
MORLAIX	Tél : 02.98.88.41.90
MOULINS	Tél : 04.70.34.09.95
NANCY *CENTER* NOUVEAU	(consulter le minitel)
NEVERS *CENTER* NOUVEAU	Tél : 03.86.61.23.32
NÎMES	Tél : 0 4.66.21.81.33
NIORT	Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS	Tél : 02.38.77.98.30
PAU *CENTER*	Tél : 05.59.72.91.32
QUIMPER *CENTER*	Tél : 02.98.64.29.15
REIMS	Tél : 03.26.77.96.76
RENNES	Tél : 02.99.31.11.26
RODEZ	Tél : 05.65.68.94.58
ROUEN *CENTER* NOUVEAU	(consulter le minitel)
SENLIS *CENTER* NOUVEAU	(consulter le minitel)
SALLANCHES *CENTER*	Tél : 04.50.58.49.11
SAINTES *CENTER* NOUVEAU	Tél : 05.46.70.35.89
SALON DE PROVENCE	Tél : 04.90.56.61.21
SARREGUEMINES	Tél : 03.87.02.96.00
ST NAZAIRE	Tél : 02.40.22.60.15
ST QUENTIN *CENTER* NOUVEAU	Tél : 03.24.67.43.19
STRASBOURG *CENTER*	Tél : 03.88.32.54.81
TARBES	Tél : 05.62.44.92.92
TARNOS	Tél : 05.59.64.18.66
THIONVILLE	Tél : 03.82.53.51.11
THONON les BAINS	Tél : 04.50.71.69.02
TROYES	Tél : 03.25.73.11.28
VALENCE	Tél : 04.75.56.72.90
VALENCIENNES *CENTER*	Tél : 03.27.47.30.60
VANNES *CENTER*	Tél : 02.97.42.60.60

CORNERS

CHATEAU-GONTIER CLIP-CLAP	Tél : 02.43.70.37.46
VOIRON PAT' VIDEO	Tél : 04.76.65.98.27

EUROPE

BRUXELLES *CENTER* NOUVEAU	Tél : (2) 514 67 37

SUISSE

FRIBOURG	Tél : 026.322.82.52
GENEVE - CHARMILLES	Tél : 022.940.03.40
GENEVE - PLAINPALAIS	Tél : 022.800.30.50
GENEVE - EAUX-VIVES	Tél : 022.700.83.83
GENEVE - MEYRIN	Tél : 022.980.07.80
LAUSANNE	Tél : 021.329.04.14
SIGNY	Tél : 022.363.03.09
SION	Tél : 027.323.83.55
YVERDON LES BAINS	Tél : 024.426.58.00

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE
CONTACT Raymond IOLESIAS 079.212.08.80

DOM TOM

FORT de France	Tél : 05.96.63.12.13
St DENIS de la REUNION	Tél : 02.62.41.98.24

* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - ** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES.
(1) Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées

Attendu pour le 25 février, le jeu est repoussé au 10 juin. On peut dire que les coyotes de chez Climax font durer le plaisir ! A moins qu'ils ne cherchent à éviter le télescopage avec la sortie de FFVIII...

Climax La

Des monstres ! Eliminer ou recruter ?

Les dialogues seront parlés.

L'exploration passe par la fouille des maisons.

Climax Landers est à ce jour le projet de RPG le plus étonnant de la Dreamcast. Entièrement en 3D haute-résolution, il se déroule tout en temps réel : scénario, lumière, ombre, temps, journée... Bref, Climax nous fait une démonstration du potentiel 3D de la machine. Le principe de base ressemble en partie à Zelda, avec la possibilité de se déplacer en toute liberté. Les paysages traversés sont très variés : plaines enchantées, forêts lugubres, châteaux, villages, grottes, etc. Les villages ou les châteaux sont très détaillés : on peut entrer dans toutes les bâtisses ou explorer les souterrains quand il y en a. Ce monde, comme suspendu dans les airs, est divisé en zones appelées Pieces. Chacune appartient à une époque différente, on passe allégrement du Moyen Âge au futur éloigné. Cet aspect hétéroclite se retrouve dans les populations habitant ces Pieces. Culture, tempérament, système politique, tout diffère et contribue à la richesse du monde de Climax Landers. On retrouve également de grandes figures des jeux de Climax : Landstalker, Lady Stalker, Dark Savior, Shining Force... Il semble que tous les dialogues seront parlés.
Un radar vous informe parfois sur les positions ennemies. En cas de rencontre hostile, on passe à un écran de bataille. Celles-ci se déroulent de manière classique par tours, ce qui aura le mérite de ne pas rebuter le grand public. Les pouvoirs magiques sont régis par les forces élémentaires et possèdent différents niveaux de puissance. On peut rallier des ennemis à sa cause pour former une équipe. Il paraît même que l'on pourra gérer plusieurs groupes de persos au fil des rencontres. Les énigmes seront nombreuses et ne pourront être résolues que par le biais de la VM.
Il faudra alors charger un minijeu, et le terminer pour recevoir un item. Les commandes sont analogiques et le PuruPuru Pack (sorte de Dual Shock) devrait être aussi de la partie. Enfin, pour être complet, rappelons que le jeu contiendra des séquences en 60 images par seconde, des films en 3D temps réel, un système de construction aléatoire de donjons, et, à chaque nouvelle partie, de nouveaux dédales !

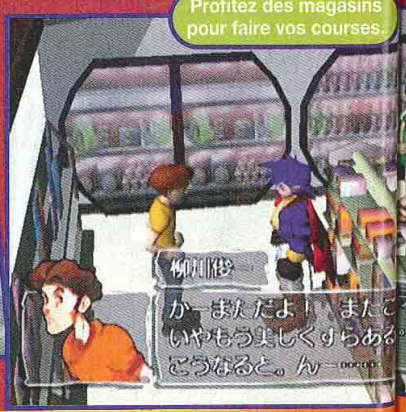
DREAMCAST

● **Climax/10 juin**

La ville de Fujimi est dévastée.

La vue aérienne permet d'apprécier les dégâts.

Un tremblement de terre ?



Profitez des magasins pour faire vos courses.

gx Landers

Voilà un perso difficile à aborder...

L'intérieur japonais est très bien reproduit.

A l'entrée des ruines, un magasin.

Vous avez été surpris par les gardes.

L'exploration passe par la fouille des maisons.

La pyramide, au fond, sent le donjon...

Les lumières intérieures et extérieures sont différentes.

Vous pouvez éviter les ennemis ou les affronter.

des magasins
re vos courses.

Climax Landers

Pour sortir des griffes de T'AI FU, il faut être maître dans l'art du Kung Fu.

DANS LA PEAU DE T'AI, DERNIER SURVIVANT D'UN CLAN PUISSANT ET TERRIFIANT, VOUS ETES UN MUSCULEUX TIGRE

COMBATTANT, ADEPTE DU KUNG-FU ET DES POUVOIRS MAGIQUES. LE FUTUR REPOSE SUR VOS EPAULES TANDIS QUE VOUS LUTTEZ POUR DEFAIRE LE DRAGON ET RAMENER L'EQUILIBRE DANS VOTRE MONDE MYSTIQUE.

DREAMWORKS INTERACTIVE™

SOLUTIONS, TRUCS & ASTUCES : 3615 ACTIVISION ou 08 36 68 17 71 - 2,23 F/mn
ATVI - ACTIVISION 25, RUE DUGUAY 95100 ARGENTEUIL - www.activision.com

ACTIVISION®

Activision is a registered trademark of Activision, Inc. T'ai Fu © 1998 DreamWorks Interactive L.L.C. T'ai Fu is a trademark DreamWorks Interactive L.L.C. DreamWorks Interactive is a trademark of DreamWorks Interactive L.L.C. Published and distributed by Activision under license. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

La fièvre du

Après des débuts difficiles, le genre musical a fini par s'imposer dans le monde du jeu vidéo, principalement sous l'impulsion de Konami et de son Beatmania. Certes, Sega et SCEI s'étaient lancés dans la bataille un an auparavant mais leurs résultats avaient été mitigés...

L'ARCADE EN RYTHME

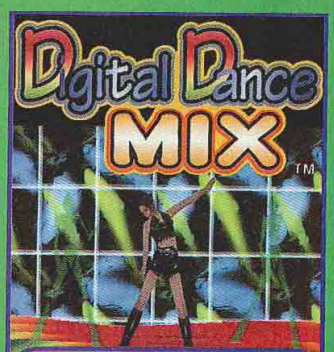
Tout le monde court après le succès de Konami : Jaleco, Sega et même Enix avec une version arcade de Bust a Move dont la borne intègre une pédale.

La relève chez Konami : la guitare !

Jaleco entre dans la danse...

Avec Beatmania, Konami a provoqué un raz-de-marée musical qui a balayé tous les genres classiques. Une aubaine pour l'éditeur dans le contexte de marasme général. En ce début 99, tout le monde y va donc de son titre dansant et une bataille acharnée s'annonce, aussi bien sur console qu'en arcade.
En arcade, le genre est appelé à se développer, car il attire les foules et son coût de fabrication est bas. Pas besoin de milliards de polygones, les jeux de ce type peuvent tourner sur des cartes très anciennes. Ensuite, tout dépend du design de la borne et de son interface. De plus, un jeu comme Beatmania est facile à soutenir : il suffit de sortir régulièrement de nouvelles musiques sous forme de data-disks.
Sur console, même topo, si ce n'est que l'adaptation des interfaces originales est risquée, car si le jeu ne marche pas, le pad ou le tapis (dans le cas de Dance Dance Revolution) ne peuvent pas être recyclés facilement. Autre problème, chaque éditeurs y va de sa manette et aucune standardisation n'est prévue. La mode ne devrait pas tarder à débarquer en Europe où son succès dépendra du soin apporté à l'adaptation à nos goûts musicaux. Une simu de menuet et de valse ?

Beatmania Pocket : Konami en fait trop ?



Digital Dance Mix (Sega) fut le premier jeu à danser sur console.

La version GB Color de Beatmania est géniale !

Konami soutient son Beatmania PS avec un pad de folie !

La Dreamcast n'échappera pas à Pop'n Music.

Le premier titre abouti du genre : Parappa (SCEI).

du samedi soir...

Dance Dance Revolution

C'est actuellement le plus gros succès en arcade dans l'archipel nippon. Dance Dance Revolution est annoncé sur Playstation. Les voisins vont être contents !

PLAYSTATION

Konami/Début 99

Après la grande vague Beatmania, Konami triomphe en arcade avec un titre au concept similaire mais appliqué à la danse : Dance Dance Revolution. Le système est simple : on regarde des commandes défiler sur l'écran et on doit les reproduire en marchant sur une sorte de pad au sol. L'éclate totale ! Sur Playstation, Konami a réussi à reproduire l'interface originale à l'aide d'un tapis électronique. La conversion est totale. Reste à savoir, cependant, si ledit tapis réagit bien aux ordres du joueur.

Une fois le perso choisi (un homme ou une femme), on se lance au choix dans les modes Arcade, Arrange (original PS), Training ou carrément Edit (on programme les commandes des pas en fonction d'une des musiques du jeu). Le design général est un mélange de disco, hip-hop, techno-house et reggae. A l'écran, outre les commandes, on voit son personnage danser sur un fond de stage animé rappelant beaucoup Beatmania. Côté musique, le jeu inclut seize titres composés par de grands DJ nippons. On murmure qu'une version Dreamcast verrait le jour courant 99...

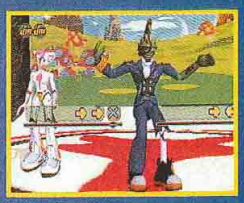
Un conseil, mettez la sono à fond !

Tout est étudié pour vous faire danser sur le tapis.

Ça s'anime dur en fond d'écran !

Le mode 2 joueurs sera l'occasion d'opposer des styles.

ÇA CHAUFFE



Le retour de la fiè vr

Bust a Move 2

Après un premier volet qui s'est vendu à plus d'un million d'exemplaires, Enix est prêt à repasser à la caisse.

Appuyé pour l'occasion par une foule de sponsors nippons, Bust a Move 2 reprend fidèlement le système de jeu de son grand frère (on ne change pas une recette qui marche). On doit toujours reproduire en rythme les commandes qui défilent à l'écran. Ce concurrent avoué de Parappa est l'œuvre d'une équipe (Metro) basée à Akihabara. Pour la petite histoire, Bust a Move devait être à l'origine un jeu de strip-tease (couché ! Panda !), mais, Enix oblige, Metro a transformé le tout en jeu de danse. Cette fois, les niveaux sont animés et bien plus spectaculaires. Les mouvements de caméra et les effets spéciaux ajoutent au dynamisme de la simulation. De nouveaux genres musicaux et des personnages inédits font leur entrée, dont Comet (la petite sœur de Freda) ou Tsutomu (un écolier âgé de onze ans). L'animation des danseurs a également été revue pour offrir des chorégraphies encore plus fluides et naturelles. Graphiquement, le délire prime encore dans le design des niveaux et des persos.
Pour toucher un public plus large, le système a été assoupli. On marque le maximum de points quand la pression des boutons coïncide exactement avec le tempo. En cas de léger décalage, le montant des points est inférieur. Si on loupe complètement sa manœuvre, on est sanctionné d'un Dance Miss. En enchaînant avec succès trois séries de commandes, le danseur effectue une sorte d'attaque spéciale spectaculaire.
Et contrairement au premier volet, chaque perso possède ses propres coups.

On espère que les musiques seront de meilleure qualité cette fois.

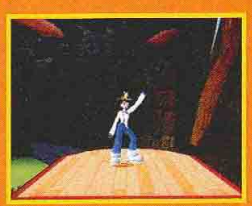
PLAYSTATION

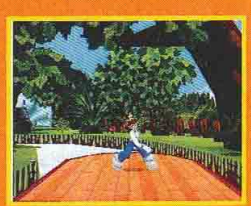
Enix/Début 99

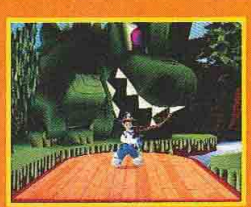
Comme dans le précédent volet, le design décape.

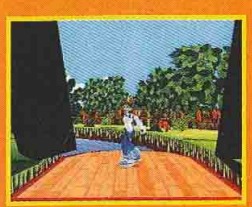
L'INVASION DES GROSSES CHAUSSURES

Voici un exemple de niveau animé. Le personnage circule dans un parc d'attractions. Impressionnant.





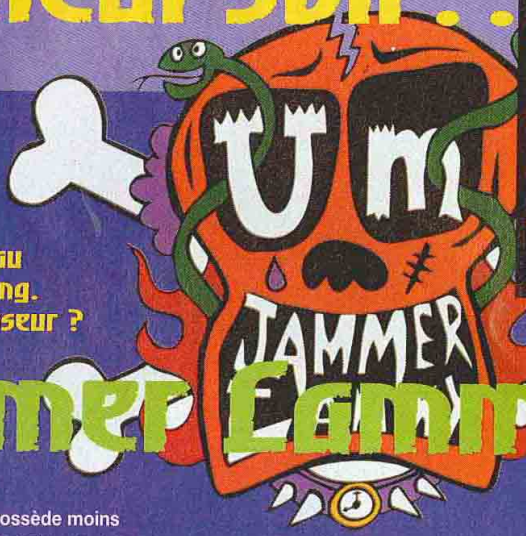




fièvre du samedi soir...

Parappa avait beaucoup apporté à la Playstation en terme d'image, mais, malgré une ambiance et un système géniaux, le jeu n'avait pas connu le succès au Japon pour des raisons de marketing. Alors qu'en sera-t-il de son successeur ?

Um Jammer Lammy



Le système ne change pas : il faut toujours reproduire les commandes qui défilent à l'écran. Le design reste également le même et Rodney A. Greenblat a été mis une nouvelle fois à contribution. On retrouve d'anciennes figures, comme Chop Chop Oinion Master ou Katy Kat. Cependant, pour cette suite, SCEI a pris le risque de se passer de Parappa. Pour le remplacer, on trouve la rockeuse : Lammy. A première vue, l'héroïne possède moins d'envergure que notre rappeur préféré, et beaucoup d'observateurs craignent que le rock soit un genre qui déplaise au grand public. A noter, l'arrivée d'un mode 2 joueurs sur le même écran et d'un mode JAM, très mystérieux, qui permettrait une succession de duels impliquant un très grand nombre de joueurs. Et Parappa ? Fera-t-il une apparition dans cette suite ? Réponse en mars.

Le mode 2 joueurs s'affiche désormais sur le même écran.

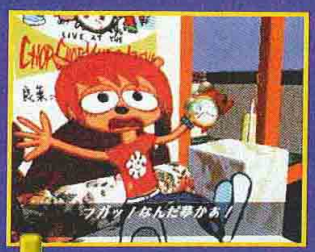
Lammy est moins charismatique que Parappa.

C'est nouveau, le bras du perso peut se tortiller.

Il semble que l'Oinion Master vous guidera.

Le système de jeu n'a pas bougé d'un pouce.

"Milk Can" est le nom donné au groupe de rock de Lammy.



Les décors ont un rendu plus réaliste.

Le pompier chante au lieu d'éteindre le feu...

PLAYSTATION

● SCEI/Mars 99

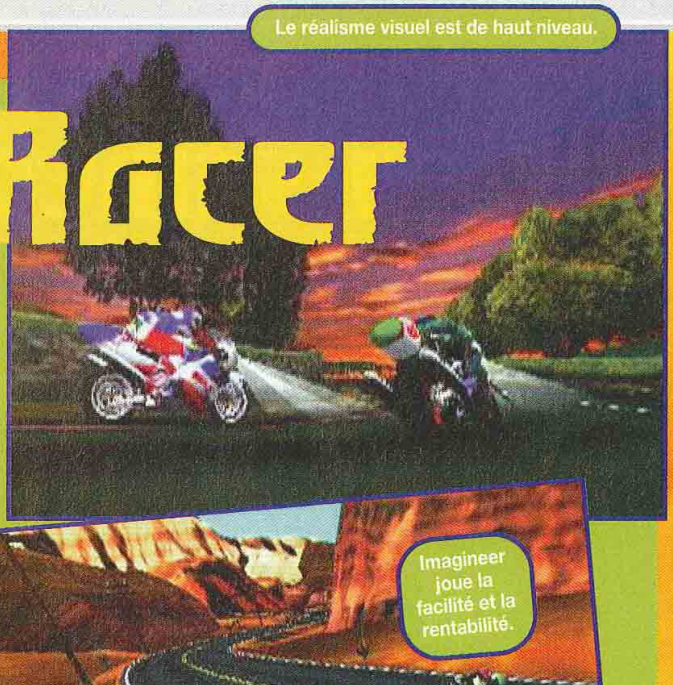
Redline Racer

La Dreamcast manquerait de softs ? Imagineer a saisi l'occasion et se lance dans une politique de conversions à tours de bras. Voyons ça...

Avec un petit travail d'adaptation, Imagineer est désormais capable de lancer tout un tas de jeux qui ont fait leur preuve, dans des genres peu représentés sur Dreamcast. Après le superbe Incoming (Rage), voici Redline Racer, le fameux jeu de moto de Criterion. Pour l'éditeur nippon, c'est une bonne affaire : les deux titres étant distribués en version OEM (bundle) avec un maximum de cartes graphiques 2D/3D PC, le coût de la licence est réduit. Côté technique, le jeu possède un système de quatre vues, comme Daytona USA, et les angles de caméra ont été revus pour le Replay. Le programme a été optimisé pour accélérer le jeu, qui posséderait une vitesse étonnante. On compte trois modes – championnat, 2P VS (sur un écran splité horizontalement) et GP (course solo) – et trois motos de base. Ce seront pas moins de seize concurrents qui vont se livrer bataille sur des revêtements très divers (bitume, sable, neige, etc.). Et on parle de nouveaux circuits, pour un nombre total qui devrait avoisiner la vingtaine ! Tout comme Incoming, cette version Dreamcast de Redline Racer semble supérieure à son original PC. La 3D est fine, complexe, stable, avec des effets spéciaux superbes. A quand Half-Life ?

DREAMCAST

● Imagineer/Début 99



Le réalisme visuel est de haut niveau.

Imagineer joue la facilité et la rentabilité.

Le raz-de-marée PC arrive sur DC.

Les motos laissent une trace sur la neige.

L'adaptation DC devrait surpasser la version PC

La Dreamcast européenne devrait être bien fournie en softs...

Scoop : selon l'institut d'étude World On Line (www.savedollars.com), le prix moyen des jeux passerait de 50$ à 5$ (350 F à 35 F) avant la fin de l'année pour lutter contre le piratage. (Ben quoi, on peut pas lancer des rumeurs?)

PLUS JAMAIS COINCÉS NE RESTEREZ !

(SURTOUT QUE NOUS METTONS DE **NOUVEAUX TIPS** ET SOLUTIONS TOUS LES **MARDI** ET **VENDREDI** SOIR)

Qualitativement TIPS (6) LA RAPIDITÉ

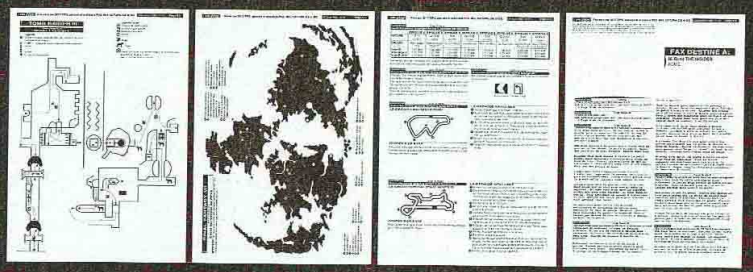
J'entends dire, ici ou là: "Le minitel, c'est lent". Eh bien, pas de ça chez Tips: tout est conçu pour un **accès rapide à l'information**. • Les pages ou messages sont **interruptibles**: inutile d'attendre la fin pour taper un choix! • Les articles (tips, solutions) sont rédigés dans un **langage concis** et clair. • Les écrans ou messages intermédiaires sont **réduits au minimum**. Les graphismes sont **allégés**. C'est un régal et c'est sur **3615/3617 TIPS** et **0836683264**.

Exclusivement TIPS (2) LA PAUSE

Vous utilisez Tips par téléphone, vous voulez noter une astuce? La **touche 8 vous permet de stopper puis de reprendre** l'écoute quand bon vous semble. Et vous pouvez même **reculer ou avancer de quelques secondes** (touches 7 et 9). C'est indispensable, c'est exclusivement sur le **0836683264**.

Exclusivement TIPS (4) FAX OU COURRIER

Recevoir une **copie** par courrier ou fax des astuces et solutions consultées, c'est simple : **3617 TIPS**! Nos journalistes et dessinateurs créent même les **plans exclusifs de vos jeux** préférés (exemples ci-contre). Les courriers demandés avant 14h sont postés le jour même. Les fax sont bien sûr envoyés immédiatement. Exclusivement sur **3617 TIPS**.



L'officiel des Tips* par téléphone. **0836683264**

L'officiel des Tips* par minitel. **3615 TIPS®**

Astuces et solutions de 1500 jeux PC/CONSOLES

Pixtel 3615, 083668 : 2,23Fmn. 3617 : 5,57Fmn. TIPS et la TIPS Line sont des services d'information indépendants des éditeurs de jeu et des fabricants de console.

* TIPS : tuyau (anglais, argot). Utilisé par les joueurs pour désigner une astuce permettant de mieux tirer parti d'un jeu vidéo.

TIPS® RECRUTE !

• **Pourquoi agrandir l'équipe de TIPS ?** Pour offrir un contenu encore plus riche, plus original, plus exhaustif sur Minitel, Téléphone… et Internet (chuuut !). Les postes sont (réellement !) évolutifs.

• **Vos talents** : Vous êtes de préférence excellent(e) dans un domaine (jeux de simulation, aventure, plateau, arcade, réseau… sur console et/ou PC) que moyen(ne) partout. Pour les postes d'infographie, vous connaissez, mais surtout vous êtes créatif(ve) et rigoureux(se). Indispensable : une bonne orthographe et un bon niveau de langage. L'humour est un plus appréciable ! Nous recherchons par ailleurs un journaliste spécialisé dans la téléphonie mobile.

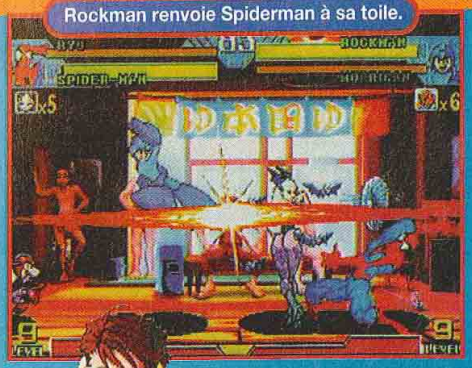
• **Postes à pourvoir** : Journalistes (testeurs, rédacteurs de solutions et guides, Dieu du tips et de la bidouille…), infographistes (presse, Internet).

• **Conditions de travail** : Région Parisienne ou travail à domicile. Contrats salariés de temps partiel à temps plein selon vos disponibilités et compétences. Plusieurs postes à pourvoir.

• **Envoyez** votre CV et une lettre de motivation (dactylographiée de préférence, nous abhorrons graphologues et autres gou'ous) à :
Pixtel - Ressources humaines - BP 249 - 94102 SAINT-MAUR Cedex.

Marvel vs

Alors qu'on l'attendait sur Saturn, Capcom a revu sa copie pour l'adapter à la situation. C'est donc sur Dreamcast qu'on va se friter. Ça va chauffer...



Dérivé du système mis au point initialement pour X-Men vs Street Fighter, Marvel vs Capcom veut atteindre le summum en matière de jeu de combat 2D. Parmi les combattants proposés, on en choisit deux pour former une équipe. Durant le combat, les persos se relaient en fonction de l'évolution de la situation ou de la nature de l'adversaire en présence. Un système complet et assez complexe de gardes et d'offensives groupées a été conçu, avec, à chaque fois, un souci profond du spectacle. Chaque attaque spéciale est l'occasion d'une débauche d'effets spéciaux. L'animation en 60 images par seconde est hyper détaillée et fluide, ce qui est devenu une habitude chez Capcom. Si vous vous retrouvez en situation difficile, vous pouvez faire appel à une option de soutien : des personnages tiers interviennent alors pour vous tirer d'affaire !

On trouve dans cet ultime volet de la saga Marvel un vaste choix en combattants puisque le concentré du monde Marvel et de Capcom s'y est donné rendez-vous. A ce sujet, certaines figures font leur grand retour comme le chevalier Arthur, Strider et Captain Commando. Les conversions CPS-2 et CPS-3 avaient été difficiles sur 32 bits, et sur PS, il a fallu enlever des éléments du jeu à contrecœur.

Sans compter que le grand public se plaignait de l'ajout de la cartouche sur Saturn, pas pratique. Avec la Dreamcast, Capcom a enfin trouvé une plate-forme simple et performante : les jeux CPS-2 et CPS-3 tiennent facilement sur la console, et la Naomi ne pose aucun problème de conversion.

DREAMCAST

● Capcom/25 mars

Capcom

Gambit garde l'ennemi à distance.

Chun-Lee possède un bouclier redoutable.

Une foule de figures intervient !

Zangief est toujours aussi lourd.

Ryu avance protégé par la tornade

écran paraît rop étroit !

ÉLÉMENTAIRES... MON CHER WATSON

La terre.

L'eau.

Le feu.

Baku Bomberman 2

Bomberman est un titre légendaire dont le concept n'est plus à expliquer. Son passage à la 3D sur N64 avait surpris, pour ne pas dire dérangé, les fans de la saga. Qu'en sera-t-il de cette suite ?

Bomberman joue désormais en duo.

Après un premier volet sorti sur N64, c'est tout naturellement qu'une suite voit le jour aujourd'hui ! Bomberman n'est plus seul, il est aidé d'un nouveau personnage du nom de Pomyu. Il faudra par que les deux persos se passent le relais pour arriver à bout de certaines difficultés. Le monde en 3D semble assez vaste et devrait permettre un jeu à plusieurs scénarios avec des fins multiples.
La disposition des niveaux s'inspire des volets sur Super Famicom – avec des sortes de salles ou stages fermés –, le relief en plus. Outre les nombreuses options, on trouve des bombes basées sur les forces élémentaires (eau, feu, terre), qui influent sur la forme de l'explosion. Hudson pourrait aussi inclure une forme d'interaction (eau-feu, terre-feu) pour la résolution de certaines énigmes...
Les effets spéciaux, tout comme les textures, bénéficient des progrès réalisés sur la machine. Certaines explosions provoquent des ondes de choc si violentes qu'elles ne vous laissent qu'un petit coin de stage où vous réfugier.On pourra aussi regagner de la vie en collectant des cœurs et la gestion du joystick analogique a été revue pour faciliter la jouabilité.
Mais, pour l'instant, rien n'a été dévoilé concernant un éventuel mode Multijoueur.

Le jeu d'équipe prime.

Les plates-formes sont moins complexes.

NINTENDO 64

Hudson/Printemps

Récupérez des cœurs pour survivre.

Renforcez votre arsenal.

Certains passages sont très étroits.

Difintel - Micro

+ DE 150 MAGASINS

JEUX VIDEO - MULTIMEDIA - TELEPHONIE - D.V.D

Achète ! Vends ! Echange ! et viens tester les toutes dernières NOUVEAUTÉS dans notre Espace Club.

de -30% à -70% sur l'achat de jeux d'occasion

Tous les avantages de la carte

- Accès direct à l'Espace Club pour tester les nouveautés-jeux !
- Remises privilèges sur les prix argus en achat-vente/occasion !
- Informations prioritaires sur les sorties jeux vidéo et Multimédia !
- Accès direct aux rendez-vous "Découvertes" !

FRANCE

01 Bellay	04 74 81 00 94	24 Périgueux	05 53 77 28 08	42 St Etienne	04 77 49 00 69	57 Hagondange	03 82 82 88 35	69 Tassin	04 78 34 91 47 01
01 Bourg en Bresse	04 74 23 15 54	25 Pontarlier	03 81 39 01 81	44 Nantes (Orvault)	02 40 59 53 20	69 Villefranche/Saône	04 74 07 11 80	84 Carpentras	04 90 60 10 11
01 Ferney Voltaire	04 50 40 43 43	25 Montbéliard	03 81 94 17 09	45 Orléans	02 38 62 76 76	71 Macon	03 85 39 09 52	84 Orange	04 90 34 47 13
02 Soissons	03 23 59 18 18	26 Valence	04 75 78 09 68	47 Agen 2	05 53 77 28 08	71 Montceau-Les-Mines	03 85 57 29 49	84 Valréas	04 90 28 12 00
05 Gap	04 92 52 72 74	27 Le Neubourg	02 32 07 00 36	47 Villeneuve sur Lot	05 53 36 15 44	71 Le Creusot	03 85 55 08 07	85 Fontenay	02 51 69 41 77 49
06 Mandelieu	04 93 93 84 33	28 Chartres	02 37 36 44 22	51 Chalons en Champ	03 26 68 49 49	72 Le Mans	02 43 82 68 18	86 Poitiers	05 49 41 77 49
07 Annonay	04 75 32 42 53	28 Chateaudun	02 37 45 50 00	51 Reims	03 26 88 78 08	73 Chambery	04 79 62 27 28	87 Limoges	05 55 33 74 61
11 Carcassonne	04 68 25 47 35	30 Ales	04 66 52 44 66	54 Nancy	03 83 30 45 67	74 Annecy	04 50 52 86 02	88 Epinal	03 29 64 72 35 60
13 Miramas	04 42 49 87 18	31 Toulouse	05 61 73 61 05	55 Verdun	03 29 86 78 08	75 Paris 17e	01 47 63 15 98	90 Belfort	03 84 28 00 00
13 Martigues	04 42 80 31 65	32 Auch	05 62 63 58 23	56 Vannes	02 97 47 40 76	76 Rouen	02 35 73 66 60	91 Brétigny	01 47 46 37 97
13 Salon-de-Provence	04 90 56 62 30	33 Bordeaux	05 56 79 05 82	57 Metz	03 87 66 01 57	77 Chelles	01 64 21 55 44	92 Asnières	01 47 91 05 83
14 Bayeux	02 31 92 05 99	33 Libourne	05 57 25 55 85	57 Sarreguemines	03 87 09 08 91	77 Fontainebleau	01 60 71 91 74	92 Bagneux	01 46 57 74 01
14 Caen	02 31 86 59 00	34 Agde	04 67 21 37 71	57 Thionville	03 82 88 82 15	77 Meaux	01 64 34 29 08	92 Clichy	01 47 39 24 25
14 Honfleur	02 31 89 73 00	34 Frontignan	04 67 18 33 00	59 Lomme	03 20 92 77 28 08	77 Pomponne	01 64 80 17 35	93 Gagny	01 43 30 20 20
14 Lisieux	02 31 62 07 77	34 Montpellier	04 67 79 00 01	59 Maubeuge	03 27 65 49 49	77 Torcy	01 60 17 67 35	93 Montreuil	01 48 58 21 69
15 Aurillac	04 71 48 26 36	34 Pézenas	04 67 98 50 01	59 Roubaix	03 20 73 93 81	77 Tournan (Tambour)	01 64 29 56 76	93 Villemomble	01 48 55 21 99
17 La Rochelle	05 46 41 69 69	34 Sète	04 67 74 74 74	59 Valenciennes	03 27 46 46 59	78 Chatou	01 30 53 67 35	94 Cachan	01 47 40 03 15
17 Royan	05 46 38 51 77	34 Sète	04 67 74 74 74	59 Wattrelos	03 20 81 11 00	78 Maisons Laffitte	01 39 62 49 34	94 Champigny	01 48 81 10 16
17 Saintes	05 46 98 52 73	35 Rennes	02 99 79 09 68	60 Beauvais	03 44 48 53 60	78 Mantes-la-Jolie	01 30 63 05 76	94 Chennevières/Marne 2	01 43 76 69 30
18 Bourges	02 48 65 31 00	35 Saint-Malo	02 99 40 83 53	60 Creil	03 44 25 11 00	78 Plaisir	01 30 55 08 89	94 Maisons-Alfort	01 43 53 39 14
19 Brive	05 55 24 47 87	36 Chateauroux	02 54 07 46 89	60 Senlis	03 44 53 27 00	78 Poissy	01 39 65 49 34	95 Argenteuil	01 30 76 17 17
21 Dijon	03 80 70 15 79	37 Tours	02 47 61 72 67	62 Calais	03 21 19 07 00	78 Rambouillet	01 34 83 07 27	95 Sannois	01 39 61 47 16
22 Lanion	02 96 68 02 99	38 Grenoble	04 76 87 72 69	62 Lens	03 21 28 70 40	78 Versailles	01 39 50 24 07	97 Guyane	05 94 73 26 08
22 Lannion	02 96 46 07 30	38 Voiron	04 76 05 46 89	64 Biarritz	05 59 24 16 07	79 Parthenay	05 49 94 10 27	97 Fort de France	05 96 70 74 67
24 Bergerac	05 53 57 28 08	39 Dole	03 84 72 69 67	65 Lourdes	05 62 42 70 68	81 Albi	05 63 49 02 99	98 Nouméa	00 687 26 49 94
24 Périgueux	05 53 08 55 54	39 Lons Le Saunier	03 84 24 41 39	66 Perpignan	04 68 35 56 26	81 Castres	05 63 35 19 68		
25 Pontarlier	03 81 39 01 81	40 Dax	05 58 56 23 03			83 St Raphael	04 94 82 29 80		
25 Montbéliard	03 81 94 17 09	41 Vendôme	02 54 67 00 30						

SUISSE

Avenue Mon n°11 022 800 17 27
Rue du Rhône 46
Rue Rhône (les Quinges) 022 310 63 64
Rue du Lion 1201 Genève 022 340 37 37

ESPAGNE

Barcelone : Centre Commercial El Campo - Sud du Madrid : - Madrid 2 - Valence - Castellefels -

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE

• Le Pin en Mitry • Rodez • Bergerac • Prigue • Fos-sur-Mer • Lagny • Arles • Lyon • Digoin • Versailles • Chauny • Menton • Roubaix • Guyenne • Quimper • Auxerre • Romans • Challans • Narbonne • La Réunion • Villars Colterets

BELGIQUE

• Mons

ESPAGNE

• Barcelone II

ITALIE

• Rome

Senritsu Bisho

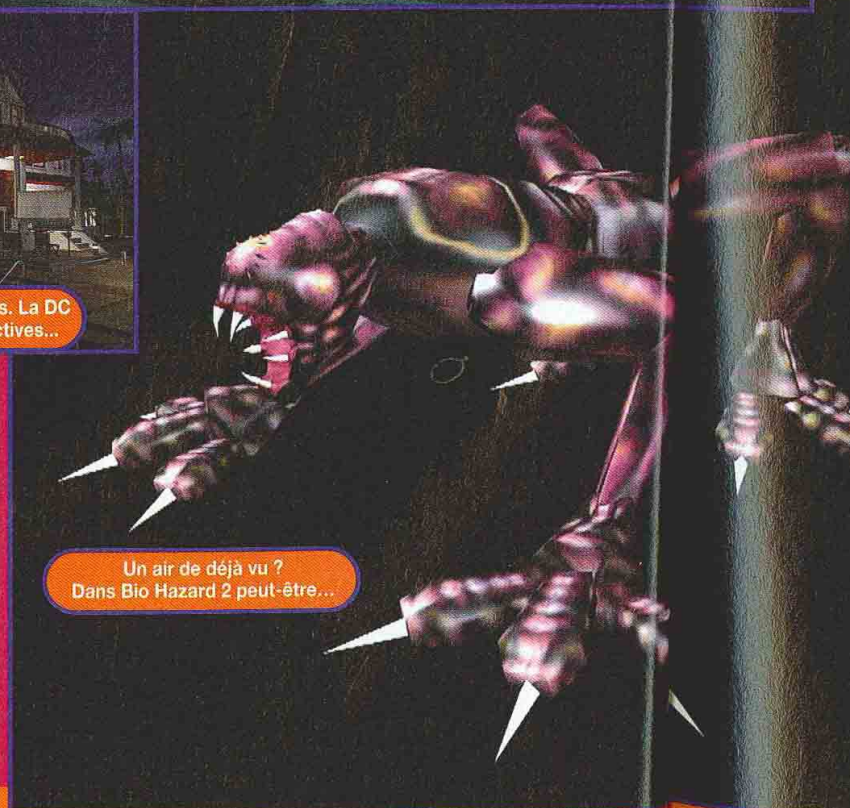
Dérivé d'un titre portant le même nom et sorti sur Playstation, Senritsu Bisho fait son grand retour, en superbe 3D et sur Dreamcast.

Entièrement en 3D temps réel, ce clone avoué de Bio Hazard 2 impressionne par son visuel réaliste (auquel on commence à s'habituer sur DC). On contrôle deux persos comme dans Overblood, et il faut sans cesse passer de l'un à l'autre pour se sortir d'affaire ou pour résoudre certains problèmes du jeu. Mieux, il y a un mode 2 joueurs : l'écran se splite verticalement, chacun contrôlant alors un des héros. Par exemple, pendant que votre ami est enfermé dans une salle avec un monstre, vous devez essayer de trouver le moyen de l'en faire sortir : une interaction en temps réel parfaite. Koei appelle cela fièrement Pair Combination (mode 2P) et Pair Control (mode 1P). En revanche, l'histoire donne dans le classique. Ernest, un chercheur renommé, reçoit un e-mail provenant d'un collègue, un certain Marcel, qui l'appelle d'urgence sur l'île Newracel, perdue dans le Pacifique. Ernest y découvre un centre de recherche secret, et y retrouve Christie, sa fille décédée. Après quoi, il cesse de donner de ses nouvelles. Inquiets, deux élèves du professeur, Kei et Reina, décident de partir sur ses traces. Ils arrivent ainsi sur Newracel et s'y infiltrent. Au détour d'un couloir du complexe scientifique, ils se retrouvent séparés par la fermeture d'une porte de sécurité. Le film d'horreur peut commencer. Bien sûr, toutes les scènes cinématiques se déroulent en 3D temps réel.

mcast autorise une
de détails en 3D.

Un conseil, jetez votre 32 bits. La DC ouvre de nouvelles perspectives...

Non, il n'y a pas de 2D, mais que de la 3D !



Un air de déjà vu ? Dans Bio Hazard 2 peut-être...

ALLAN | CHRISTIE | KEI | REINA

mcast autorise une
de détails en 3D.

Vos persos sont séparés.
L'aventure commence...

L'interaction est extrême.

Le mode 2 joueurs
est révolutionnaire.

DREAMCAST

● Koei/été 99

Vampire

On connaissait le comte Dracula, une créature de l'ombre assoiffée de sang. Grâce à Art Drink, vous pourrez à votre tour vous désaltérer.

Vampire est une sorte de RPG, qui met en scène des méchants et des bons vampires (il y a une morale). On incarne le bon, un certain Christopher qui doit arrêter les plans maléfiques d'un confrère du nom de Duran. Cool ! Les moments de la journée sont gérés : inutile de dire qu'il ne faut pas tenter de sortir de jour ! On peut se déplacer à pied ou se transformer en vampire, en loup, etc. Il suffit pour cela de récupérer des options afin de les inclure dans un menu sous forme d'icônes. Afin de déjouer les plans de son adversaire, votre gentil vampire doit mettre sur pied une armée de morts-vivants, et pour ce faire, rien ne vaut une petite ponction de sang chez les villageoiss des alentours. En ralliant certains humains très puissants, vous montez en grade. Attention, car vos agissements éveilleront rapidement l'attention des chasseurs de vampires qui vous traqueront sans relâche... Le jeu gère la Pocketstation, mais pas le Dual Shock : une bonne dose de vibrations à chaque morsure, ça ne vous aurait pas dit... ? Voilà un titre en 3D et doté d'une réalisation honnête qui pourrait être intéressant.

Héros ou anti héros ?

L'ambiance glauque est bien rendue.

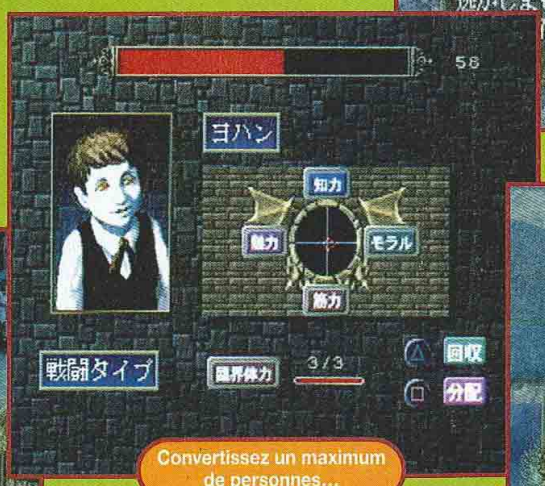
Gare au sang contaminé !

L'action se déroule le nuit principalement.

PLAYSTATION

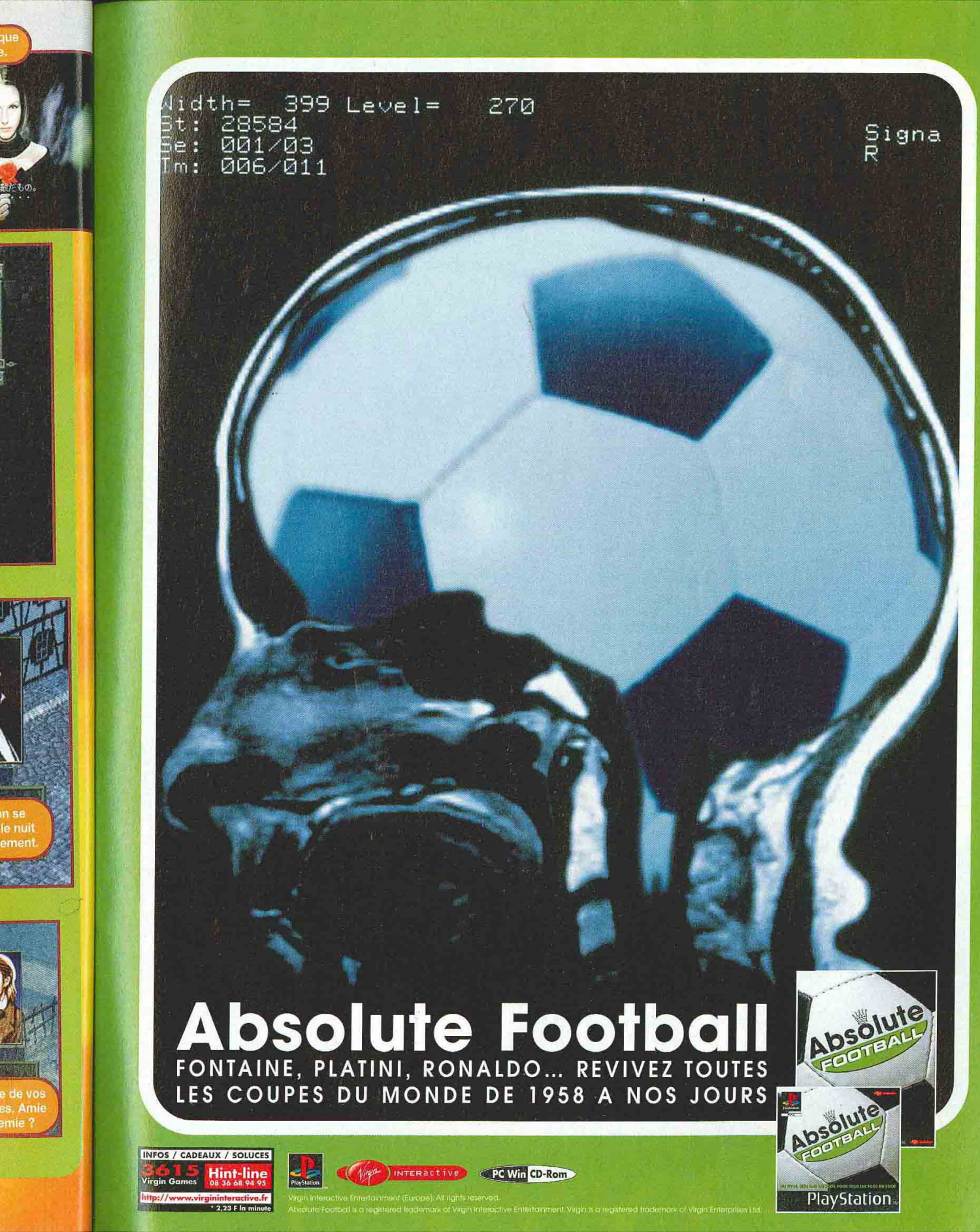
● Art Dink/Mars 99

N'éveillez pas les soupçons des chasseurs de vampires.



Convertissez un maximum de personnes...

Tiens, une de vos semblables. Amie ou ennemie ?


Width= 399 Level= 270
St: 28584
Se: 001/03
Tm: 006/011
Signa
R
Absolute Football
FONTAINE, PLATINI, RONALDO... REVIVEZ TOUTES
LES COUPES DU MONDE DE 1958 A NOS JOURS
Absolute FOOTBALL
Absolute FOOTBALL
PlayStation
INFOS / CADEAUX / SOLUCES
3615 Virgin Games
Hint-line 08 36 68 94 95
http://www.virgininteractive.fr
* 2,23 F la minute
PlayStation
Virgin INTERactive
PC Win CD-Rom
Virgin Interactive Entertainment (Europe). All rights reserved.
Absolute Football is a registered trademark of Virgin Interactive Entertainment. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.

Puyo 4

Avec 10 millions d'unités vendues, toutes versions confondues, Puyo Puyo est devenu un titre de légende. Ce qui n'a pas empêché son développeur, Compile, de sombrer...

Bien que la liquidation ait été prononcée, la société Compile, sous une forme très allégée, poursuit ses développements. En fait, il semblerait qu'une partie, ou la totalité, de son capital ait été repris par Sega. Cela permet à Puyo Puyo de refaire surface.
Puyo 4 (Puyo Puyon en japonais) débarque sur Dreamcast, dans une version 4 joueurs incorporant tout ce qui a fait le succès de la saga. Classique, le mode Story reprend les principales figures du monde de Puyo Puyo et en inclut de nouveaux. Si le principe ne change pas fondamentalement, il n'en est pas de même des graphismes.

L'intro et les événements sont ponctués de superbes séquences animées. Par exemple, au centre de l'écran, les deux persos se lancent des attaques spéciales – en fonction de vos performances –, et la disparition des Puyo provoque de superbes explosions. Ensuite, les niveaux possèdent désormais une nature élémentaire. Le jeu évolue suivant celle-ci avec l'apparition de bonus différents. Afin de renforcer l'action et la réflexion, Compile a intégré des Combos de niveau 100 ! A noter également, divers modes comme le Multijoueur (jusqu'à 4), le Survival et l'Entraînement. Réalisation soignée et jouabilité bien rodée, Puyo 4 arrive à point nommé pour combler vide sur Dreamcast : celui des jeux de réflexion. Puyo Puyo débarquera aussi sur la Neo Geo Pocket Color, sous la marque Sega.

DREAMCAST

● Compile/4 mars

Fini les persos SD, la DC est capable de mieux.

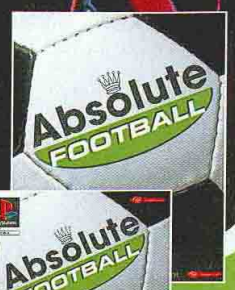
Réunissez au moins quatre Puyo de la même couleur, et, hop !

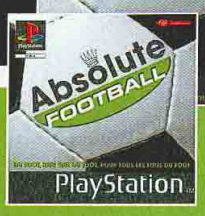
On trouve des cuves de toutes les tailles.

Le centre de l'écran est animé.

Absolute Football

FONTAINE, PLATINI, RONALDO... REVIVEZ TOUTES LES COUPES DU MONDE DE 1958 A NOS JOURS





INFOS / CADEAUX / SOLUCES
3615 Virgin Games
Hint-line 08 36 68 94 95
http://www.virgininteractive.fr
* 2,23 F la minute

PlayStation

Virgin INTERactive

PC Win CD-Rom

Virgin Interactive Entertainment (Europe). All rights reserved.
Absolute Football is a registered trademark of Virgin Interactive Entertainment. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.

La guerre des portables

SNK et Bandai sont de re

Torpillée en quelques jours par la Game Boy Color, la Neo Geo Pocket n'a pas trouvé son public. SNK a réagi en préparant une version couleur de sa portable. Tandis que, de son côté, Bandai se risque sur le marché des portables avec une console... noir et blanc.

Progressivement, les camps se dessinent : Sega soutient la Neo Geo Pocket Color, et SCEI, la Wonderswan. Les deux géants fourbissent leurs armes pour tenter de tailler dans les parts de la Game Boy, qui souffle ses 10 bougies. Mais peuvent-ils encore défier Nintendo ? Avec près d'un million d'unités vendues dans le monde chaque mois et un parc actuel de 70 millions de machines (!), Mario regarde le tout d'un air amusé, visant les 80 millions d'unités début 2000. Une première ! En leur temps, Nec (GT) et Sega (Game Gear) s'étaient cassé les dents. L'avance technologique de leurs machines (écran couleur rétro-éclairé) et des ludothèques fournies (GT) n'avaient pu avoir raison du réalisme et du génie de Nintendo. En 99, la situation a-t-elle changé ?

Neo Geo Pocket Color

Compatible avec la version N&B, la NGPC en reprend les caractéristiques techniques. Son écran de 160 x 152 dot TFT n'est pas rétro-éclairé. Doté d'une palette impressionnante de 4096 couleurs (comme feue l'Amiga 500), la NGPC peut en afficher de 20 à 146 suivant que les jeux sont compatibles N&B ou exclusifs couleur. La NGPC est légèrement plus grande que son aînée et a gagné en autonomie (40 heures avec deux piles standard). L'option de communication radio "Wireless Communication Unit" est conservée et améliorée. Sa portée a été ramenée à 10 mètres au lieu des 30 initiaux, mais permet désormais la connexion simultanée de 64 utilisateurs. SNK prévoit une communication avec ses futures bornes d'arcade. Il est également possible de relier la portable à la Dreamcast. On parle aussi d'un futur tuner télé, comme pour la GT ou la Game Gear.

SNK ; 19 mars ; 450 F.

Wonderswan

Le roi du jouet, Bandai, jusqu'à présent incapable de s'imposer comme constructeur de consoles (Playdia, Pippin), remet ça le 4 mars prochain, avec cette fois une portable 16 bits : la Wonderswan. Dotée d'un excellent écran N&B, la WS inclut un grand nombre de boutons permettant de jouer à l'horizontale ou à la verticale, en mode droitier ou gaucher (comme la défunte Lynx d'Atari). Son 16 bits stéréo de qualité, elle se décline en sept coloris pour un prix très étudié de 250 F. Elle bénéficie d'ores et déjà du support de nombre d'éditeurs, parmi lesquels Square, Konami, Taito, Capcom... Elle devrait permettre d'afficher la télé en N&B. On parle déjà d'une version couleur à venir fin 99. Pour le moment, Bandai, optimiste, a fixé ses objectifs de vente à 400 000 unités pour le lancement et 4,6 millions de machines pour la première année !

Bandai ; 4 mars ; 250 F.

Comme son aînée N&B, la NGPC se décline en 6 coloris.

L'écran de la NGPC est plus large que celui de la GB Color.

Tsunagete Pon

Baseball Star

retour

WonderSwam : cette fois, Bandai bénéficie du soutien de grands éditeurs.

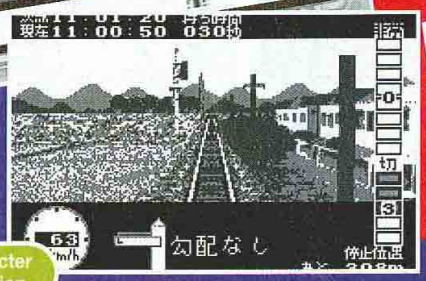
CES JEUX WONDERSWAN

Cinq titres seront disponibles dès la sortie de la portable et trente-deux jeux sont annoncés d'ici la fin de l'été 99.
Le 4 mars, on aura donc :
Gunpey (Bandai, réflexion)
Densha de Go ! (Taito, train)
ShinNihon Prowresling (Tomy, catch)
Wonder Stadium (Bandai, sport)
Chocobo Dungeon (Square, RPG).
Ensuite, viendront Super Robot Taisen, Shangai Pocket, Puzzle Bobble, Kuronoa (Namco), Tekken (Namco), Space Invider, Side Pocket (billard), Clock Tower, Pocket Fighter (Capcom), Beatmania (Konami), Luna (Game Arts).

Vous avez le choix entre 4 lignes.

DENSHA DE GO !

Après la folie Densha de Go ! qui a secoué le Japon en arcade et surtout sur PlayStation, le jeu arrive sur WonderSwam après un détour sur Game Boy. Le principe reste identique : on pilote des rames du métro de Tokyo, en respectant les horaires ainsi que les distances de freinage.
Taito ; WS ; 4 mars.



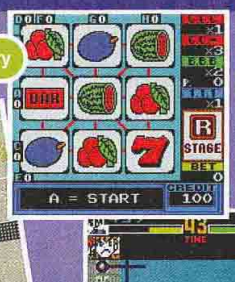
Il faut respecter la signalisation.

Les Japonais vouent un véritable culte à leurs trains.

Bien, vous avez freiné au bon endroit !

CES JEUX NEO GEO POCKET COLOR

Dix titres, seront disponibles dès le mois de mars, auxquels on peut ajouter trois autres, basés sur des jeux de casino, et un mini Puzzle Bobble (Taito). Les plus importants :
Baseball Star (SNK, sport)
Dyna Dragons Wild (Dyna, casino)
Dyna Neo Cherry (Dyna, casino)
King of Fighters R2 (SNK, combat)
Pocket Tennis 2 (SNK, sport)
Tsunagete Pon (Yumekobo, réflexion)
Voici les principaux titres à venir par la suite : Samurai Spirts 2, Fatal Fury First Contact, Neo Geo Cup Plus (foot), Shangai, Big Tournament Golf, Metal Slug First Mission, Pocket Fishing, Billiard Break Shot, Wolrd Heroes Pocket, Bio Motor Unitron (RPG), Dive Alert, Puyo Puyo, Magical Drop (réflexion), Cool Borders, Rockman Pocket, Mortal Kombat, NFL Blitz, NBA Hangtime...



Dyna Neo Cherry

Dyna Dragons Wild

Pocket Tennis 2

King of Fighters R2

Puzzle Bobble 64

Après le franc succès de son titre en arcade, puis sur 32 bits, Taito prépare une suite, spécialement pour la Nintendo 64.

Des N64 US et européennes ont déjà eu droit à une version ancienne et assez décevante de Puzzle Bobble 2, grâce aux bons soins d'Acclaim. Aujourd'hui, Taito se prépare à lancer un vrai nouveau volet de son jeu de réflexion vedette ! Le principe reste inchangé : éliminer toutes les bulles de couleur descendues dans l'écran, en les réunissant par trois de même couleur (on peut s'aider des bords pour les faire ricocher). Cette version N64 en préparation comptera six modes de jeu. Le Challenge proposera une série de cinq défis (25 tableaux en tout) basés sur un point particulier (Perfect, vitesse, Survival, maximum de bulles en un coup, terminer en tirant le moins possible).
Le mode Collection inclura 1025 stages (!) conçus par des joueurs. Le mode Edition permettra de réaliser ses propres niveaux et de les sauvegarder en mémoire.
Le dernier, le mode Multiplayer permettra à 4 joueurs de prendre part à l'action dans deux sous-modes : Survival et Time Trial. Près de huit perso sont présents au début du jeu.
On peut sauvegarder ses scores sur la carte-mémoire et le Jolt Pak est géré. Taito revient avec du neuf sur le front de Puzzle Bobble : on l'attend avec impatience...

Le mode multijoueur est enfin là !

Editer ses stages est enfantin.

A chaque victoire, un panneau à bouger.

On peut choisir sa route.

NINTENDO 64

● Taito/5 mars 99

On trouve des photos en fond d'écran.

La durée de vie du jeu semble très longue.

Il existe différentes sortes de bulles.

10 NOUVEAUX ULTIMA

AGEN - DIEPPE - FLERS - NOGENT S/MARNE - NANTES
ORLEANS - RENNES - SAINT BRIEUC - SOISSONS - VENCE

Chez ultima les réductions sont solides !

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID

Metal Gear Solid est à 399 F.
Ultima te reprend Resident Evil 2 pour 100 F afin de profiter du hit de l'année à prix modéré. *

299 F

Le spécialiste des jeux vidéo et PC depuis 1984

ULTIMA
ON A TOUT A GAGNER

• PARIS/RÉGION PARISIENNE

PARIS/REPUBLIQUE JEUX VIDEO
5, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 38 96 31 - Fax : 01 43 38 11 86

PARIS/GOBELINS
57, avenue des Gobelins - 75013
Tél : 01 47 07 33 00

ASNIERES 01 47 91 49 47
95, avenue de la Marne - 92600

BRUNOY 01 69 39 55 82
18, rue Pasteur - 91800

CERGY PONTOISE 01 30 31 25 25
C.Cial «les 3 fontaine» au dessus de la gare RER
7, Grand Place - 95000

NOGENT S/MARNE NOUVEAU
42, bis, rue des Héros Nogentais - 94130
Tél. : 01 53 99 10 10

OSNY-PONTOISE 01 30 38 48 18
C.Cial de l'Oseraie
Galerie marchande Auchan - 95522

PUTEAUX 01 47 72 23 23
25, bd Richard Wallace - 92800

• PROVINCE

ABBEVILLE 03 22 19 04 04
9, rue Jean-Jaurès - 80100

AGEN NOUVEAU
7,Place des Laitiers - 47000

AIX EN PROVENCE 04 42 96 19 19
18, rue Paul Bert - 13100

AJACCIO 04 95 20 25 81
5, avenue Beverini - 20000

ANNECY 04 56 72 45 00
Passage Gruffaz - 74000

ARRAS 03 21 23 10 10
29, rue Gambetta - 62000

AUCH 05 62 05 32 62
36, rue de Lorraine - 32000

AUXERRE 03 86 51 57 59
Carré du Temple - Rue du Temple - 89000

BALLARUC 04 67 43 64 16
C.Cial Carrefour boutique n° 11 - 34540

BASTIA 04 95 31 68 70
2, rue de la Miséricorde - 20200

BETHUNES 03 21 53 38 48
C.Cial CORA Bruay - 62700

BORDEAUX 05 56 92 85 11
203, rue Sainte-Catherine - 33000

BREST 02 98 80 62 14
12, rue Louis Pasteur - 29200

BRUNOY 01 69 39 55 82
18, rue Pasteur - 91800

CAEN 02 31 86 84 84
17-19, rue Arcisse Caumont - 14000

CASTRES 05 63 59 28 0
36, rue Henri IV - 81100

CHARTRES 02 37 21 60 50
10, rue de la Poêle percée - 28000

COMPIEGNE 03 44 40 48 97
10, rue des Bonnetiers - 60200

DAX 05 58 74 00 58
33, avenue Saint-Vincent-de-Paul - 40100

DIEPPE NOUVEAU
C. Cial Belvédere Auchan - 76200
Tél. : 02 35 84 74 14

DOUAI 03 27 71 60 70
57, place d'armes - 59500

FLERS NOUVEAU
65, rue Domfront - 61100
Tél. : 02 33 64 39 44

GRENOBLE 04 76 00 08 23
4, rue Saint-Jacques - 38000

LA ROCHELLE 05 46 41 80 81
14, rue du Pas du Minage - 17000

LAVAL 02 43 53 36 80
10, rue Val de Mayenne - 53000

LAVAL 2 02 43 68 30 76
C.Cial Carrefour La Mayenne - 53000

LENS 03 21 42 62 63
C.Cial CORA Lens 2 -Vendin le Vieil - 62880

LIBOURNE 05 57 25 50 11
12, allée Robert Boulin - 33500

LILLE 03 20 12 98 99
C.Cial des Tanneurs - 59000

LORIENT 02 97 84 87 38
6, place des Halles Saint-Louis - 56100

LYON 04 72 60 83 72
58, cours Lafayette - 69003

MONTPELLIER 04 67 92 97 59
C.Cial Le Triangle - Rue Jules Millau - 34000

NANCY 03 83 35 49 33
Galerie Saint-Sébastien - 54000

NANTES NOUVEAU
3,rue J.J.Rousseau - 44000
Tél. : 02 40 48 57 05

NIMES 04 66 76 16 16
2, rue des Greffes - 30000

ORLEANS NOUVEAU
1, rue Isaac Jogues (près des Halles Chatelet) - 45000
Tél. : 02 38 53 38 36

PAU 05 59 27 18 86
1, rue du Docteur Simian - 64000

PERPIGNAN 04 68 66 52 11
C.Cial - Cabestany - 1, rue des Berges - 66300

PROVINS 01 60 67 68 21
14 - 16, rue Victor Arnoul - 77160

RENNES-CESSON NOUVEAU
C.Cial Carrefour Cesson-Sévigné - 35510
Tél. : 02 23 45 07 07

RODEZ 05 65 68 41 79
6, avenue Victor Hugo - 12000

ROUEN 02 35 88 68 68
50, rue Grand Pont - 76000

ROUEN SUD - TOURVILLE 02 35 81 16 16
11, C.Cial Carrefour galerie marchande - 76410

ROYAN 05 46 05 21 79
62, bd de la République - 17200

SABLES D'OLONNE 02 51 21 61 68
34, rue des Halles - 85100

SAINT-BRIEUC-LANGUEUX NOUVEAU
C.Cial Langueux - 22360
Tél. : 02 96 52 07 07

SAINT-MALO 02 23 18 18 23
75 bis, bd des Talards - 35120

SENS 03 86 64 99 17
47, Grande rue - 89100

SOISSONS NOUVEAU
4, rue St Christophe - 02200
Tél. : 03 23 93 11 38

STRASBOURG 03 88 52 03 52
31, rue des Fossés des Tanneurs - 67000

TOULOUSE 05 61 12 33 34
11, rue des Lois - 31000

TOULOUSE 05 61 61 54 00
C.Cial Gramont Auchan - 31200

VENCE NOUVEAU
164, avenue Emile Hugues - 06140
Tél. : 04 93 24 00 34

VILLEFRANCHE 04 74 65 94 39
11, rue des Marais - 69400

VOIRON 04 76 65 72 55
2, avenue George Frier - 38500

Bientôt : GAP

REVENDEURS REJOIGNEZ-NOUS ! CONTACTEZ-NOUS AU 01 34 66 97 70.

* Dans les magasins participant à l'opération.

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & OCCASIONS DEPUIS 1984 !

ULTIMA EN VPC : Minitel 3615 ULTIMA GAMES - Téléphone 01 47 07 33 00 - Fax 01 45 35 30 90 - Courrier : 57, av. des Gobelins - 75013 PARIS

Pop'n Tanks !

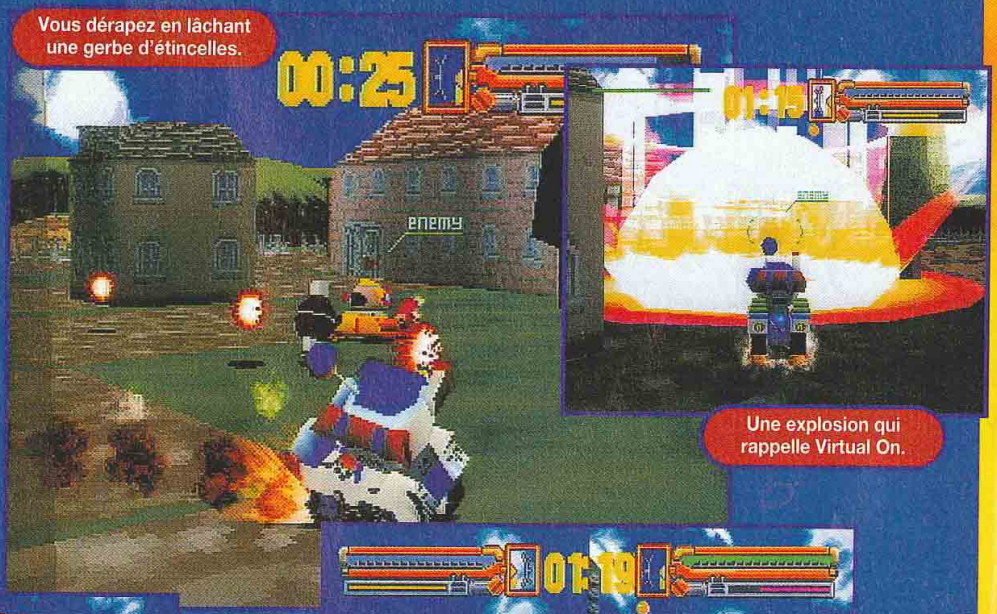
En attendant les sorties de Dragon Quest VII et Bust A Move 2 (qui est en préparation), Enix occupe la scène avec un titre d'action.

PLAYSTATION

● Enix/Printemps 99

Derrière un habillage enfantin se dissimule un jeu d'arcade conçu à 100 % pour le défoulement. Enix vous propose, en effet ,de prendre les commandes d'un char d'assaut pour aller casser la tête à votre voisin.
Au début du jeu, vous disposez de huit chars de base, chacun étant composé de 450 polygones. Par la suite, vous pourrez réaliser votre propre modèle en utilisant des pièces détachées. Au total, vous en découvrirez 160 au fil des combats. Il existe aussi des accessoires (plus de 70) et des options secrètes (près de 30). Et comme le monde est bien fait, vous pourrez tirer des missiles qui se verrouillent automatiquement sur les adversaires. On trouve dans Pop'n Tanks ! une foule de modes dont les habituels Scénario et Battle, le mode 2 joueurs se pratiquant, quant à lui, sur un écran splité verticalement. Les stages sont en 3D avec nombre d'éléments (maisons, voitures...) à exploiter ou à éviter comme dans Virtual On (Sega). A l'aide de l'armement embarqué (très diversifié), vous devrez user de tout votre talent pour venir à bout de vos ennemis : dérapages, vitesse, bousculades, sauts, tonneaux, ça va bouger ! L'animation est bien faite, toujours très comique, et l'ensemble est agrémenté des effets spéciaux habituels. En plus, il sera possible de sauvegarder toutes vos trouvailles et autres victoires sur une carte-mémoire.

Pop'n Tanks! est destiné à un public assez jeune.



Vous dérapez en lâchant une gerbe d'étincelles.

Une explosion qui rappelle Virtual On.

Le jeu ne semble pas souffrir du moindre ralentissement.

Duel sur écran splité.

CONSOLES+

Abonne-toi comme tu le sens !

Hé mec ! Viens t'éclater avec nous. Abonne-toi à Consoles+

1 AN (12 numéros) + la manette Dual Force* 390F seulement

1 AN (12 numéros) + la manette Superpad** 370F seulement

* **Pour Playstation : la manette Dual Force (analogique et vibrante)** pour tous les jeux Playstation. Vibration maximale avec tous les jeux Dual Shock™. Trois mode : Dual Shock™, double Stick analogique et numérique standard. Prises tactiles en caoutchouc

** **Pour Nintendo 64 : la manette Superpad** dotée de 5 boutons de tir et d'une fonction de commande visuelle, commande numérique octodirectionnelle, commande de poignée de jeux analogique, emplacement pour carte mémoire.

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :

Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

C+ 86 A

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros) au tarif de **390 F** au lieu de ~~618~~ F soit **229 F d'économie**
Je recevrai la manette Dual Force dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement.

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋

Date d'échéance : ⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌋ Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et la manette Dual Force au prix de 199 F.

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :

Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

C+ 86 B

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros) au tarif de **370 F** au lieu de ~~599~~ F soit **229 F d'économie**
Je recevrai la manette Superpad dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement.

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

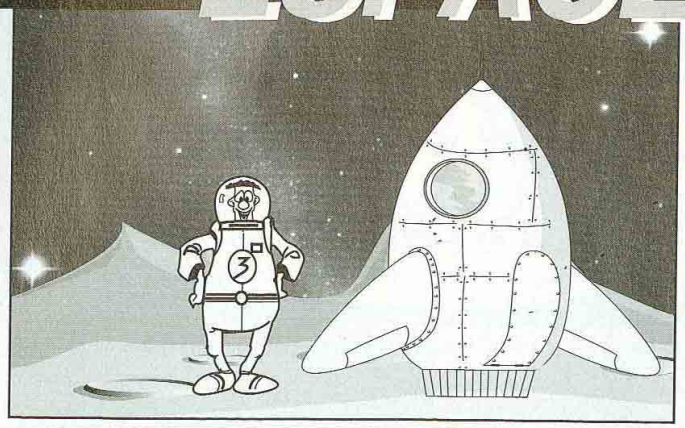
⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋

Date d'échéance : ⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌋ Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et la manette Superpad au prix de 179 F.

Offres réservées aux nouveaux abonnés, valables pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles.

ESPACE 3 games



MEGADRIVE

ALIEN 3 (EUR)	**99,00**	NBA JAM TE (EUR)	89,00
BATMAN FOREVER (EUR)	99,00	NBA LIVE 96 (EUR)	99,00
CHAMPION WORLD CUP SOCCER	49,00	NFL QUATERBACK 95 (EUR)	89,00
DRAGON BALL Z (JAP)		NFL QUATERBACK 96 (EUR)	99,00
+ ADAPTATEUR	99,00	PHANTOM 2040 (EUR)	49,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	99,00	REVOLUTION X (EUR)	49,00
FIFA 98 (EUR)	**129,00**	ROLO THE RESCUE	99,00
FIFA 97 (EUR)	99,00	SPOT GOES TO	
FIFA SOCCER 96 (EUR)	89,00	HOLLYWOOD (EUR)	99,00
FRANCK THOMAS BIG HURT	99,00	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	149,00
J. MADDEN 96 (EUR)	89,00		

- MANETTE FIGHTER 2 — 69,00

SUPER NINTENDO

ASTERIX	99,00	PRINCE OF PERSIA 2	99,00
BATMAN FOR EVER	99,00	REALM	99,00
DOOM	99,00	REVOLUTION X	99,00
HAGANE	99,00	SCHTROUMPFS	99,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	99,00	SECRET OF EVERMORE + GUIDE	99,00
JUDGE DREDD	99,00	SPIROU	99,00
KILLER INSTINCT	99,00	STARTRECK DEEP	99,00
LE ROI LION	99,00	SUPER BC KID	99,00
LUCKY LUKE	99,00	SUPER METROID + GUIDE	99,00
MORTAL KOMBAT	99,00	TIMON ET PUMBA	99,00
NBA LIVE 97	**99,00**	TINTIN AU TIBET	99,00
NHL 96	99,00	TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	99,00
OSCAR	99,00	WRESTLEMANIA	99,00
POWER PIGGS	99,00		
PREHISTORIC MAN	99,00		

- MANETTE ASCII — 99,00
- ALIMENTATION SECTEUR — 199,00
- PRISE PERITEL — 149,00

3DO

- MANETTE TURBO 6 BOUTONS — 99,00
- MANETTE TURBO 1 — 99,00
- MANETTE PANASONIC — 99,00
- ADAPTATEUR MANETTE SNIN — 99,00
- FLIGHT STICK (SIMULATION) — 99,00

3 JEUX ACHETÉS = 1 JEU GRATUIT

ALONE IN THE DARK 2 (VF)	**69,00**	RETURN OF FIRE	69,00
ALONE IN THE DARK (VF)	69,00	RISE OF THE ROBOT	69,00
BATTLE SPORT	69,00	SAMPLER 2 +10 DEMOS	
CASPER (NTSC)	69,00	+TEST MEMOIRE 15 mn	79,00
CORPSE KILLER	69,00	SHOCK WAVE 1	69,00
CRIME PATROL	69,00	SHOCK WAVE 2	69,00
DOOM	69,00	SNOW JOB	69,00
FIFA SOCCER	69,00	SPACE HULK	69,00
FLYING NIGHTMARE	69,00	SPACE PIRATE	69,00
HELL	69,00	STAR BLADE	69,00
IMMERCENARY	69,00	STATION INVASION	69,00
INCREDIBLE MACHINE	69,00	STELLA 7	69,00
IRON ANGEL	69,00	STRIKER	69,00
JOYPAD PANASONIC	69,00	SYNDICATE	69,00
KING DOM : THE FAR REACHES	69,00	TOTAL ECLIPSE	69,00
LAST BOUNTY HUNTER	69,00	VIRTUOSO	69,00
OLYMPIC GAMES	69,00	WHO SHOT JOHNNY ROCK	69,00
PEEBLE BEACH GOLF	69,00	WING COMMANDER 3	69,00
PSYCHIC DETECTIVE	69,00	ZNADNOST	69,00
QUARANTINE	69,00		

GAME BOY

CONSOLE GAME BOY POCKET + SOCCER	**399 F**
CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR	**349 F**
CONSOLE GAME BOY ECRAN COULEUR	**499 F**
CONSOLE GAME BOY BASIC COULEUR	**329 F**
GAME BOY CAMERA	**349 F**
IMPRIMANTE	**399 F**

ALLEWAY	149,00	MONTEZUMA'S RETURN (COULEUR)	199,00
ASTEROID (COULEUR)	249,00	MORTAL KOMBAT 4 (COULEUR)	229,00
BRAIN DRAIN	**199,00**	NBA JAM	99,00
BUGS BUNNY	169,00	NBA JAM/COULEUR	199,00
BUGS BUNNY (COULEUR)	249,00	ODD WORLD	199,00
BUST A MOVE 3	199,00	POP UP	99,00
CASTELVANIA	**199,00**	**POCKET BOMBERMAN(COULEUR)**	**169,00**
COOL HAND (COULEUR)	199,00	POWER QUEST (COULEUR)	249,00
COUPE DU MONDE	**199,00**	**QUEST FOR CAMELOT(COULEUR)**	**249,00**
CUTTHROAT ISLAND	99,00	ROGER RABBIT	169,00
DONKEY KONG LAND 2	169,00	SMALL SOLDIERS	229,00
DISNEY MULAN	229,00	STREET FIGHTER 2	169,00
DONKEY KONG LAND 3	249,00	TAMAGOSHI	99,00
DUCK TALES	169,00	TARZAN	129,00
FERRARI	129,00	TETRIS	199,00
GARGOYLES QUEST	129,00	TETRIS DE LUXE COULEUR	169,00
GOEMON MYSTICAL LEGENDS	**199,00**	TRACK N FIELD	169,00
GAME & WATCH GALLERY (COULEUR)	**169,00**	**TUROK**	**149,00**
HERCULE	199,00	**TUROK 2 (COULEUR)**	**199,00**
INTERNATIONAL STAR SOCCER	199,00	V-RALLY	229,00
KILLER INSTINCT	169,00	V-RALLY (COULEUR)	249,00
KING OF FIGHTER 98	229,00	WARIO LAND 2 (COULEUR)	249,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	169,00	WWF WARZONE	199,00
LE ROI LION	169,00	ZELDA (COULEUR)	249,00
LES SCHTROUMPFS (COULEUR)	199,00		
MARIO LAND	169,00		
MARIO LAND 2	199,00		
MONOPOLY	229,00		

ACCESSOIRES

- ECRAN GB — 35,00
- LOUPE AVEC LUMIERE — 49,00
- BATTERY PACK (GB POCKET) — 99,00

NEO GEO CD

NEO GEO CD	**1990 F**	OF DARK COMBAT	199,00
JOYSTICK ARCADE	**399,00**	POWER SPIKES	149,00
AERO FIGHTER 2	199,00	PULSTAR	199,00
GALAXY FIGHT	199,00	RAGNAGARD	199,00
KING OF FIGHTER 96 COLL.	99,00	**REAL BOUT 2 SPECIAL**	**199,00**
KING OF FIGHTER 97	199,00	SAMOURAI SHODOWN 4	199,00
KING OF FIGHTER 98	399,00	SUPER SIDEKICK 2	199,00
MAGICIAN LORD	199,00	TWINCLES TALES	199,00
NGCD AGRESSOR		VIEW POINT	199,00

AUTRES

Néo Géo Pocket 495 F

BASEBALL STAR	249,00	TENNIS	249,00
KING OF FIGHTER R1	299,00	PUZZLE	249,00
STORY OF MARY	249,00	NEO GEO CUP FOOT	249,00
		SAMOURAI SHADOWN	299,00
		CHERY MASTER	249,00

Néo Géo

CONSOLE 1990F

FATAL FURY II	199,00
KING OF FIGHTER 98	**1690,00**
LAST BLADE 2	**1690,00**
WORLD HEROES II	199,00

Nomad + ADAPTATEUR MULTIJEUX **690 F**

PORTABLE COULEUR 16 bit fonctionnant avec les jeux Megadrive

Nec CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

GAME GEAR + 1 JEU 449F

Jaguar TOUS LES JEUX À **49 F**

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 - Fax : 03 20 90 72 23

ESPACE 3 games

PLAYSTATION

→ **PLAYSTATION + DUAL SHOCK** + 100 F de bon d'achat **790 F**
→ Volant + Pédalier + Montre **399 F** → Pistolet **199 F**
→ Psychopad **299 F**
* 2 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F

JEUX USA

FINAL FANTASY VII	149,00

JEUX JAP

BLOODY ROAD 2	449,00
BUSHIIDO BLADE 2	**199,00**
EHRGEIZ	449,00
FINAL FANTASY VIII	449,00
GRAN TOURISMO	149,00
MARVEL VS SF EX	TEL
METAL GEAR SOLID	399,00
OVER BLOOD 2	299,00
RESIDENT EVIL 2	149,00
R. TYPE DELTA	399,00
RIDGE RACER 4	**399,00**
STAR OCEAN 2	449,00
STREET FIGHTER ZERO 3	449,00
TAIL CONCERTO	99,00
TEKKEN 3	**299,00**

JEUX EUROPEENS

ACTUA SOCCER CLUB EDITION + PAD PROGRAMMABLE + CARTE MEMOIRE	169,00
AKUJI	369,00
ALUNDRA	349,00
APOCALYPSE	299,00
ATLANTIS	349,00
BUG'S LIFE	**349,00**
BATMAN ET ROBIN + CASSETTE VIDEO	299,00
BATTLESHIP	299,00
BREATH OF FIRE 3	349,00
BIG AIR	349,00
BUGGY	299,00
BUSHIDO BLADE	349,00
BUST A GROOVE	349,00
BUST A MOVE 3	199,00
BUST A MOVE 4	**269,00**
CAESAR 2	299,00
CC : MISSION TESLA	299,00
CENTIPEDE 2000	349,00
CIVILISATION II	369,00
COLLIN MC CRAE RALLY	369,00
COLONY WARS : VEGENCE	349,00
CONSTRUCTOR + CARTE MEMOIRE	349,00
COOLBOARDER 3	349,00
CRASH BANDICOOT 3	**349,00**
DEAD OR ALIVE	349,00
DEVIL DICE	349,00
DRAGON BALL FINAL BOUT + CARTE + MANETTE	299,00
DUKE : TIME TO KILL	369,00
EGYPTE	349,00
ELIMINATOR	349,00
FIFA 98	199,00
FIFA 99	369,00
FIFA COUPE DU MONDE	199,00
FORMULA ONE 98	359,00
GLOBAL DOMINATION	**349,00**
GRAN TOURISMO	299,00
GRAW STREAM SAGA	**299,00**
GUARDIAN CRUSA DD	**369,00**
HEART OF THE DARKNESS	349,00
HUGO	349,00
ISS PRO 98	369,00
J. MADDEN 99	369,00
JEREMY MC GRATH	
SUPER CROSS	249,00
KKND 2	329,00
KENSEI SACRED FIRST	349,00
KNOCK OUT KINGS	**369,00**
LE 5E ELEMENT	349,00
LEGACY OF KAIN II	**369,00**
LIVE WIRE	**349,00**
LUCKY LUCKE	349,00
MEDIEVIL	349,00
MEGAMAN X4	**299,00**
METAL GEAR SOLID	**369,00**
MISTER DOMINO	299,00
MONOPOLY + MONOPOLY DE VOYAGE	329,00
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGY	199,00
MOTO RACER 2	369,00
MUSIC	**299,00**
NBA 99	369,00
NHL 99	369,00
NINJA	369,00
ODD WORLD + PAD	199,00
ODD WORLD L'EXODE D'ABBE	**369,00**
ODT	369,00
POCKET FIGHTER	299,00
POPULOUS A L'AUBE DE LA CRÉATION	369,00
PREMIER MANAGER 98	299,00
PRO BOADERS	**349,00**
PRO PINBALL BIG RACE	**299,00**
PSYBADEK	299,00
RAT ATTACK	369,00
RESIDENT EVIL 2	369,00
RISK + SOURIS	329,00
RIVAL SCHOOL	349,00
RIVEN	299,00
ROGUE TRIP	349,00
ROLL CAGE	**369,00**
SPORT CAR GT	369,00
SPYRO	349,00
STREAK	369,00
STREET SKATER	349,00
STREET FIGHTER COLLECTION	**329,00**
TAI FU	**369,00**
TAIL CONCERTO	299,00
TENCHU	299,00
TEKKEN 3	**399,00**
TIGER WOOD 99	**369,00**
TOCA TOURING CAR 2	369,00
TOKYO HIGHWAY BATTLE + MANETTE + MEMORY CARD	169,00
TOMB RAIDER 3	**359,00**
TOMB RAIDER 2	
+ CARTE MEMOIRE	249,00
V2000	329,00
VERSAILLES	299,00
VICTORY BOXING 2	349,00
V BALL BEACH VOLLEY	329,00
WARZONE 2100	**369,00**
WILD 9	349,00
WILD ARMS	299,00
WWF WARZONE	329,00
XENOCRACY	349,00
X MEN VS STREET FIGHTER	**349,00**
YANNICK NOAH TENNIS	369,00

• ACTION REPLAY PROFESSIONNEL VF	349,00
• VOLANT ACT LABS avec cart. PSX	790,00
• 2 MANETTES SANS FILS	299,00
• PACK DE VIBRATION	99,00
• SOURIS	149,00
• CABLE DE LIAISON	99,00
• MANETTE TURBO	49,00
• RALLONGE MANETTE	69,00
• MEMORY CARD	49,00
• MEMORY CARD 120 BLOCS	169,00
• PRISE PERITEL RGB	49,00
• ADAPTATEUR MULTI JOUEUR	199,00
• GAME BOOSTER	399,00
• **MANETTE DUAL SHOCK**	**199,00**

PROMO PSX

JEUX NEUFS JAP

DRAGON BALL Z GT	99,00

JEUX NEUFS EUROPEENS

BATTLE SPORT	99,00
BLOODY ROAD	169,00
BUST A MOVE 2	149,00
CASTLE VANIA	169,00
COLONY WARS	149,00
COMMAND AND CONQUER	169,00
COURIER CRISIS	99,00
CROC	169,00
DESCENT 2	149,00
DIABLO	169,00
DIE HARD TRILOGY	169,00
DISCWORLD 2	149,00
DISRUPTOR	129,00
DOOM	169,00
DUKE NUKEN 3D	149,00
EXPLOSIVE RACING	149,00
FANTASTIC FOUR	149,00
FORMULA ONE 97 + PAD	169,00
FORSAKEN	169,00
G POLICE	149,00
GRID RUN	99,00
GTA	169,00
HERCULE	149,00
IRON AND BLOOD	89,00
ISS PRO	169,00
JURASSIC PARK 2	129,00
KILLING ZONE	99,00
LBA	149,00
LEGACY OF KAIN	149,00
MAGIC CARPET	99,00
MAGIC THE GATHERING	99,00
MDK	99,00
MICKEY	149,00
MICROMACHINE 3V	169,00
MORTAL KOMBAT TRILOGY	
+ CARTE MEMOIRE	199,00
NASCAR 98	149,00
NBA IN THE ZONE 2	99,00
NBA JAM EXTREME	99,00
NBA LIVE 98	149,00
NEED FOR SPEED 2	169,00
NFL QUATERBACK 97	99,00
NUCLEAR STRIKE	149,00
ONE	149,00
PANDEMONIUM 2	149,00
PRO FOOT CONTEST 98	149,00
PROJECT X2	129,00
RASCAL	149,00
RAYMAN	169,00
RESIDENT EVIL	169,00
RETURN FIRE	99,00
REVOLUTION X	99,00
RIDGE RACER REVOLUTION	149,00
ROAD RASH 3D	199,00
ROCK N ROLL RAGING 2	99,00
SHELL SHOCK	99,00
SLAM AND JAM 96	69,00
SOUL BLADE	149,00
STREET FIGHTER EX PLUS + MANETTE	169,00
SUPER FOOTBALL CHAMP	99,00
TEKKEN 2	149,00
TIME CRISIS	149,00
TOCA TOURING CAR	169,00
TOMB RAIDER	169,00
TRACK N FIELD	169,00
TUNEL B1	99,00
V RALLY	169,00
VANDAL HEART	99,00
VIRTUA OPEN TENNIS	99,00
X MEN	129,00

SATURN

JEUX JAP

DONGEON DRAGON COLLECTION	TEL
FATAL FURY 3	99,00
LUNAR 2	399,00
MARVEL SUPER HEROES VS SF	469,00
RADIAN SILVER	349,0
SAMOURAI 3 + RAM	199,00
SHINING FORCE 3	
SCE 3	399,00

JEUX EUROPEENS

BURNING RANGERS	**299,00**
DEEP FEAR	**299,00**
JURASSIC PARK : LOST WORLD	149,00
PANZER DRAGON SAGA	**299,00**
RIVEN	**299,00**
RESIDENT EVIL	299,00
SHINNING FORCE 3	**369,00**
WORLD LEAGUE SOCCER WORLD WIDE SOCCER 97	199,00 / 149,00

Jeu neuf SATURN
PROMO à 99 F au choix

- ALIEN TRILOGY
- AMOK
- ANDRETTI RACING
- BATMAN FOR EVER
- BATTLE STATION
- BLACK DOWN
- BLACK FIRE
- BUST A MOVE 2
- CROC
- **DARK STALKER** (NIGHT WARRIOR)
- DEFCON 5
- DISCWORLD 2
- DOOM
- FIFA 96
- FIFA 98
- FIGHTING VIPERS
- FRANCK THOMAS BIG HURT
- GEN WAR
- GRID RUN
- HEXEN
- HI OCTANE
- IRON MAN
- J. MADDEN
- JACK IS BACK
- LA HORDE
- MAGIC CARPET
- NASCAR 98
- NBA JAM EXTREME
- NBA JAM TE
- **NBA LIVE 97**
- NBA LIVE 98
- NHL POWERPLAY
- **PGA TOUR GOLF 97**
- REVOLUTION X
- SCORCHER
- SHOCK WAVE
- SKELETON WARRIOR
- SLAM AND JAM
- **SOVIET STRIKE**
- SPACE HULK 2
- STREET FIGHTER ALFA
- TEMPESTS 2000
- TRASH IT
- VIRTUA FIGHTER
- WRESTLEMANIA

• GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1	249 F
• PAD ANALOGIQUE	199 F
• ADAPTATEUR 6 JOUEURS	259 F
• ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS	149 F
SI VOUS ACHETEZ UN JEU	99 F
• MEMORY CARD 8 MEG	199 F

DREAMCAST

CONSOLE + PERITEL + ALIM 220V **2990 F**

BLUE STINGER	**449,00**	SEGA RALLY 2	449,00
BUGGY HEAT	449,00	SENGOKU TURBO	449,00
CLIMAX LANDERS	449,00	SEVEN CROSS	449,00
COOL BOARDER	449,00	SONIC ADVENTURE	449,00
EVOLUTION	449,00	TETRIES 4D	449,00
GODZILLA	449,00	VIRTUA FIGHTER 3	449,00
INCOMMING	449,00	**MANETTE**	**299,00**
MARVEL VS CAPCOM	449,00	**VMS**	**299,00**
MONACO GP 2	449,00	**JOYSTICK**	**590,00**
PEN PEN TRIATHALON	449,00	**VOLANT**	**590,00**
POWERSTONE	449,00	**PERITEL RGB**	**199,00**

NINTENDO 64

NINTENDO 64 + MARIO 64 790 F

1080 SNOW BOARDING	**369,00**
AERO GAUGE	199,00
AIR BOARDER 64	199,00
ALL STAR BASEBALL 99	399,00
BANJO KAZOOIE	399,00
BOMBERMAN	399,00
BOMBERMAN HEROE	399,00
BUST A MOVE 2	299,00
BUST A MOVE 3	**399,00**
CENTER COURT TENNIS	399,00
DIDDY KONG RACING	349,00
EXTREME G	199,00
EXTREME G 2	**429,00**
F1 POLE POSITION	199,00
F1 WORLD GP	369,00
FIFA 98	299,00
FIFA 99	449,00
FIFA COUPE DU MONDE	299,00
FORSAKEN	399,00
F ZEROX	369,00
GEX 64	449,00
GOEMON MYSTICAL NINJA	449,00
GOLDEN EYE	399,00
HEXEN	199,00
ISS 98	399,00
ISS 64	299,00
J MADDEN 99	449,00
LYLAT WARS + KIT DE VIBRATIONS	349,00
MARIO PARTY	369,00
MICROMACHINES TURBO	399,00
MISSION IMPOSSIBLE	**399,00**
MORTAL KOMBAT 4	449,00
NAGANO	249,00
NASCAR 99	449,00
NBA 99	449,00
NBA JAM 99	**449,00**
NFL QBC 99	429,00
NHL 99	449,00
QUAKE	199,00
RAMPAGE	199,00
RAKUGA KIDS	449,00
SILICON VALLEY	399,00
SOUTH PARK	449,00
STARSHOT	399,00
STAR WARS ROGUE SQUADRON	**449,00**
SUPER MARIO 64	369,00
SUPER MARIO KART 64	369,00
TETRISPHERE	399,00
TONIC TROUBLE	429,00
TOP GEAR OVERDRIVE	399,00
TUROK	199,00
TUROK 2	**399,00**
V RALLY 99	**399,00**
VIRTUAL POOL	**449,00**
WETRIX	399,00
WWF WARZONE	399,00
WCW REVENGE	**399,00**
WIPE OUT 64	**399,00**
YANNICK NOAH	399,00
YOSHIES STORY	299,00
ZELDA	**429,00**

FORCE PACK VIBREUR	99 F	ACTION REPLAY	399 F
VOLANT + PEDALIER	399 F	SHOCK WAVE	299 F
RALLONGE MANETTE	69 F	GAME BOOSTER	399 F
MANETTE	199 F	MEMORY EXPANSION PACK	199 F
MEMORY CARD	49 F	PACK D'EXTENSION MEMOIRE	199 F
MEMORY CARD 4X	129 F		

128, bd Voltaire
75011 PARIS
Tél. 01 48 05 42 88
Tél. 01 48 05 50 67 - M° Voltaire

PARIS

Lundi : 13h-19h
Mardi au Samedi :10h-19h

36, rue de Rivoli
75004 PARIS
Tél. 01 40 27 88 44
M° Hotel de Ville ou St Paul

Lundi au Samedi :10h-19h

PROVINCE

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél. 03 20 55 67 43
Lundi au Samedi :10h-19h
44, rue de Béthune
Tél. 03 20 57 84 82
Lundi : 13h-19h
Mardi au Jeudi :10h30-19h30
Vendredi au Samedi : 10h30-20h

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél. 03 27 97 07 71
Lundi au Samedi :9h30-12h/14h-19h

VANNES
30, rue Thiers
Tél. 02 97 42 66 91
Lundi au Vendredi :9h-19h
Samedi : 9h-18h30

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 - Fax : 03 20 90 72 23
ESPACE 3 VPC - RUE DE VOYETTE - CENTRE DE GROS N°1 - 59818 LESQUIN CEDEX

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F - Chronopost : 85 F (paiement hors CR)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
N° client : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature
(signature des parents pour les mineurs) :
Je joue sur : ❒ SUPER NINTENDO ❒ PLAYSTATION ❒ MEGADRIVE ❒ SATURN ❒ 3 DO ❒ NINTENDO 64

Mode de paiement : ❒ Chèque postaux ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Mandat Cash ❒ Carte Bancaire N° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

PASSE TES COMMANDES SUR 3615 ESPACE 3 (2,23 F/mn)

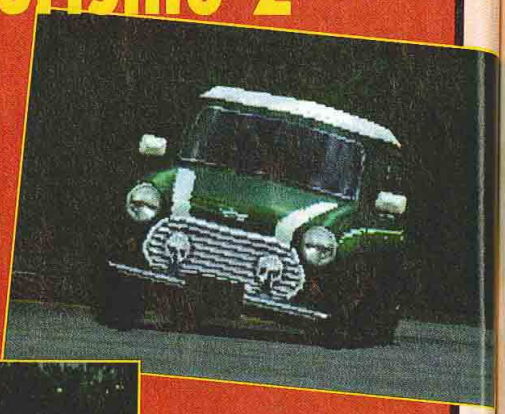
CONSOLE+ 03999

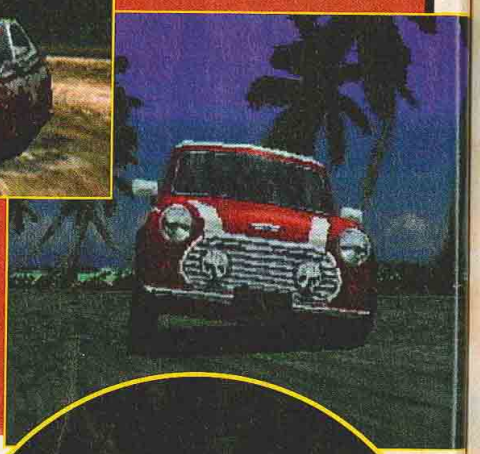
NEWS

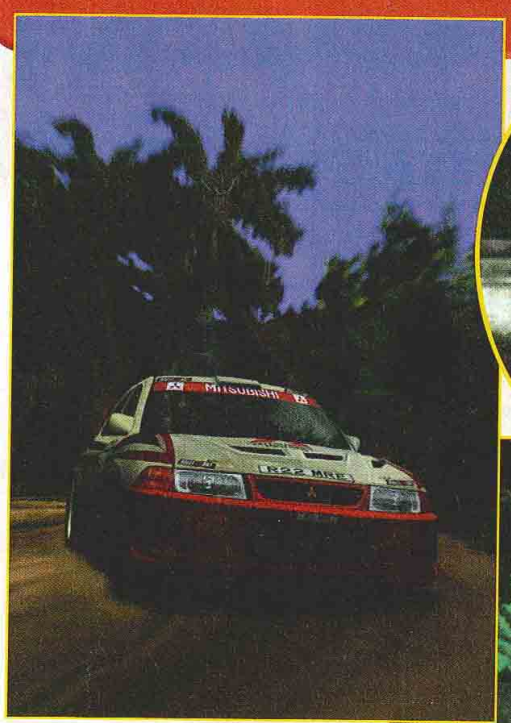
Gran Turismo 2

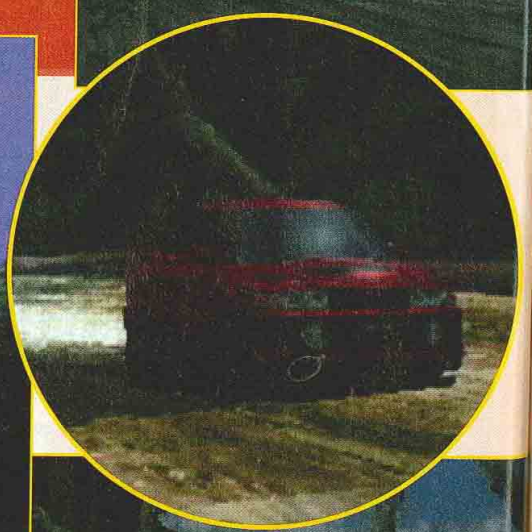
Fin 99 – Été 99

Après le carton réalisé par le premier épisode, qui s'est arraché à près de 5,5 millions d'exemplaires dans le monde (dont plus de 2 millions en Europe), cette suite de Gran Turismo est bien évidemment très attendue. Les développeurs annoncent d'ores et déjà que si le premier jeu utilisait approximativement 75 % des capacités de la console, Gran Turismo 2 s'efforcerait d'approcher la barre des 100 %, afin d'offrir le meilleur jeu jamais réalisé. Ben tiens... Pour rivaliser avec Ridge Racer Type 4, quatre cents véhicules sont annoncés, et parmi eux, de nombreux modèles européens absents du premier volet. On trouve, par exemple, une Ferrari 355 et une Austin Mini. Les circuits sont complètement inédits (ils seraient même deux fois plus nombreux), et on notera qu'il sera possible de disputer des courses sur des circuits en terre. Un petit air de Sega Rally ou de V-Rally pour Gran Turismo 2 ? Pourquoi pas... Quoi qu'il en soit, les programmeurs travaillent d'arrache-pied pour améliorer la qualité graphique de leur bébé sans pour autant nuire aux animations. Leur ligne directrice ? Toujours plus de réalisme. Un difficile challenge en perspective...









BIZ TO BIZ

■ **Sony VS Nintendo** : round 98. En France, c'est Sony qui sort vainqueur de la bataille de Noël. Le fabricant annonce avoir vendu un million de Playstation entre début octobre et fin décembre, contre environ 200 000 N64. Mais il faut lire entre les chiffres. La Playstation est une "vieille" console, dont le succès nourrit le succès , et Nintendo assure que si on met en parallèle les quinze premiers mois de vente des deux consoles, le rapport serait en sa faveur (550 000 PS contre 750 000 N64). *(Source : SCEE/Nintendo)*

Playstat

ET V

Au lendema
Playstation
triés sur le
de glaner. A

La conceptio
par les statio
de l'élaborati
vitesse de tra
la puce graph
mémoire vidé
vrai 128 bits
sion Mpeg2 e
MMX) dirigées
rendu de la 3
d'une vitesse
traitement de
premières est
d'une puissan
de 3 à 4 fois

Et puis q

Apparemment
Par contre, ri
compatibilité
parle de 4 cor
classique dep
IEEE (Firewire
qui permet un
entre un ordin
savoir que Son
cette connexio
appareils phot
(VAIO). Ce qui
fond la carte d
modem (56,6
dans la machi
type "Web-TV"

Et après

La machine de
compression a
perte seuleme
charger ces fic

de faire l'u
Gemini et d

TOP

Zelda (N64)
L'Exode d'Abe
Tomb Raider
Shining Force
Crash Bandico

Pour voter,

Playstation 2

ET VOGUE LA RUMEUR !

Au lendemain de la présentation privée de la Playstation 2 à des développeurs japonais triés sur le volet, voici ce qu'il a été possible de glaner. A prendre avec des baguettes.

La conception de la machine aurait été inspirée par les stations Silicon Graphics. A tous les stades de l'élaboration, SCEI a cherché à optimiser la vitesse de transfert entre les processeurs. Ainsi, la puce graphique ne ferait qu'une avec la mémoire vidéo ! Le CPU (Toshiba-SCEI) serait un vrai 128 bits de 250 MHz incluant la décompression Mpeg2 et des fonctions multimédia (type MMX) dirigées essentiellement vers le rendu de la 3D. Du coup, on parle d'une vitesse hallucinante dans le traitement des données ! Les premières estimations feraient état d'une puissance globale supérieure de 3 à 4 fois à celle de la Dreamcast !

Et puis quoi encore ?

Apparemment, la Pocketstation sera conservée. Par contre, rien n'a été dévoilé concernant une compatibilité avec les jeux de la première PS. On parle de 4 connecteurs pour les manettes (un classique depuis la N64) et surtout d'une prise IEEE (Firewire), nouveau standard créé par Apple qui permet un transfert de données ultra rapide entre un ordinateur et ses périphériques. Il faut savoir que Sony a été l'un des premiers à adopter cette connexion pour sa gamme de caméscopes, appareils photo numériques et PC portables (VAIO). Ce qui laisse supposer que Sony jouerait à fond la carte de la synergie entre ses produits. Un modem (56,6 kbauds/s) serait également inclus dans la machine, et de ce fait des fonctions de type "Web-TV" seraient présentes.

Et après ?

La machine de Sony devrait gérer le standard de compression audio Mpeg 3 proche du CD (1% de perte seulement). Il serait donc possible de charger ces fichiers par le Net via la console. Ce qui coïncide d'ailleurs avec la volonté de Sony de se lancer dans la distribution musicale sur Internet par le biais de ses labels Epic et CBS Records. Le son spatial ou dit "en 3D" (AC-3 et assimilés) devrait aussi être de la partie. Si la machine est globalement terminée, Sony serait toujours en train de réfléchir au pad et à la nécessité d'un lecteur de DVD – ce support est en effet peut-être un peu cher pour être intégré dans une console dont les composants sont déjà hors de prix... Pour le pad, par contre, on peut raisonnablement penser que Sony continuera sur sa lancée avec des commandes analogiques par le Dual Shock.

C'est une autre histoire

La sortie de la machine au Japon serait prévue pour la fin de l'année ou tout début 2000, histoire de marquer le passage dans le troisième millénaire – il faut savoir que la nouvelle année marque l'occasion pour nos amis nippons d'offrir à leurs têtes blondes un joyeux pécule, qui sera fortement augmenté pour cette date symbolique. Mais encore une fois, rien n'est sûr, d'autant que les ventes américaines et européennes de la Playstation sont au beau fixe... Le prix dela PS 2 serait inférieur à celui de la Dreamcast ou très proche. Les plus grands développeurs auraient déjà signé (Namco, Square, Capcom, Konami, From Software, Tecmo), et les premiers kits de développement seraient livrés en début d'année. D'après nos espions chez SCEI, une présentation de la console devrait intervenir en mars.

La technologie du DVD dans la Playstation 2 impliquerait un surplus important sur le prix de vente de la console...

ZE TOP DES LECTEURS

● **Vous remarquerez que, pour la première fois dans l'histoire de ce Top, un jeu (Tomb Raider III pour ne pas le citer) se retrouve dans les Tops ET dans les Flops. Preuve qu'il est loin de faire l'unanimité... A noter dans les "Most Wanted", l'arrivée de Jet Force Gemini et de Carmaggedon 2. Continuez à nous faire part de vos suffrages .**

TOP	FLOP	MOST WANTED
Zelda (N64)	Tomb Raider III (PS)	Final Fantasy VIII (PS)
L'Exode d'Abe (PS)	1080° Snowboarding (N64)	X-Files (PS)
Tomb Raider III (PS)	Cardinal Syn (PS)	Perfect Dark (N64)
Shining Force 3 (Sat)	Spice World (PS)	Jet Force Gemini (N64)
Crash Bandicoot 3 (PS)	Coolboarders 3 (PS)	Carmageddon 2

Pour voter, c'est très simple, tapez sur votre Minitel : 3615 TCPlus (2,23 F/min).

TOUJOURS+

■ **Sony Europe aux anges.** La base de Playstation installée en Europe vient de dépasser celle du Japon. La répartition des 50 millions de consoles que Sony annonce avoir vendues est la suivante : USA : 19,35 millions Europe : 16,4 millions Japon : 14,25 millions. *(Source : SCEE)*

■ **Zelda au top.** Au 15 janvier, Nintendo France annonce avoir épuisé tous ses stocks de Zelda (soit 250 000 exemplaires). Au total, ce sont 6 millions de pièces qui se sont arrachées de par le monde. Pour comparaison, Gran Turismo, sorti bien plus tôt, s'est vendu à 5,5 millions d'exemplaires. *(Source : Nintendo/SCEE)*

■ **Top nippon.** Sur le dernier trimestre de l'année fiscale 98 (de fin novembre à fin février), Nintendo arriverait en tête des ventes jeux au Japon. Si ses prévisions se confirment, Nintendo aura vendu 3,4 millions de jeux aux Nippons (dont un million du luxuriant Zelda). Nintendo est talonné par Konami (2,8 millions d'unités) et Sony (1,5 million d'unités). Niveau jeux, Nintendo reste donc maître en son royaume. *(Source : Nikkei)*

■ **Tu le crois ça ?** 50 000 Français se sont risqués à acheter le Cinquième Elément sur Playstation. Et parmi eux, certains ont même été contents de leur achat ! "Viendez" à Consoles+... on va vous expliquer. *(Source : SCEE)*

■ **Pocketcarton.** La Pocketstation fait un carton au Japon. Cette mémo dotée d'un écran à cristaux liquides compatible avec Ridge Racer 4, Final Fantasy VIII, SF Zero 3 (...) a subjugué les Japonais qui ont dévalisé les linéaires dès le premier jour ! Test complet de la bestiole le mois prochain...

A FOND...

■ **Carnage aidons...** Le plus violent des jeux vidéo, Carmageddon 2, va être porté sur Dreamcast. Rappelons que son principe est des plus simples : il faut écraser et défoncer tout ce qui se trouve devant votre capot (voitures, vitrines, piétons...). Sortie : NC.

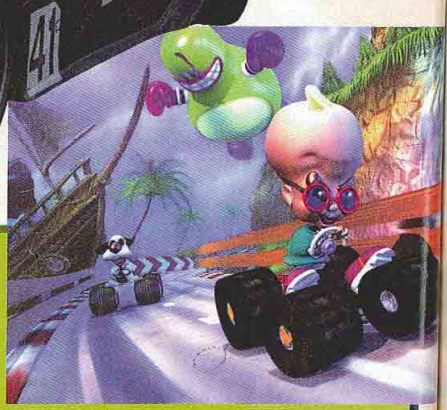
■ **Ridge Racer 4.** La sortie officielle de Ridge Racer 4 est enfin annoncée : ce sera le 16 avril. Onze voitures, quatre équipes et une demi-douzaine de circuits sont proposée. Comme lors de son lancement au Japon en décembre dernier, le jeu sera fourni avec une version démo du premier Ridge Racer, entièrement remasterisé, et une vidéo exclusive d'Ace Combat 3. La version complète de Ridge Racer sera offerte pour tout achat du JogCon, une nouvelle manette avec un volant à retour de force sur sa face supérieure.

■ **Monaco GP 2.** C'est officiel, en plus des versions Nintendo 64 et Playstation, Monaco GP Racing Simulation 2 sortira aussi sur Dreamcast. Les versions PS et N64 sont attendues, elles, pour la fin du mois de mars prochain. Quant à la version Dreamcast, il faudra attendre l'arrivée de la console en France de manière officielle pour pouvoir y jouer. Les Japonais en profiteront, eux, dès le mois prochain. Les veinards ! Pour plus d'infos, rendez-vous page 76.

Le Mans

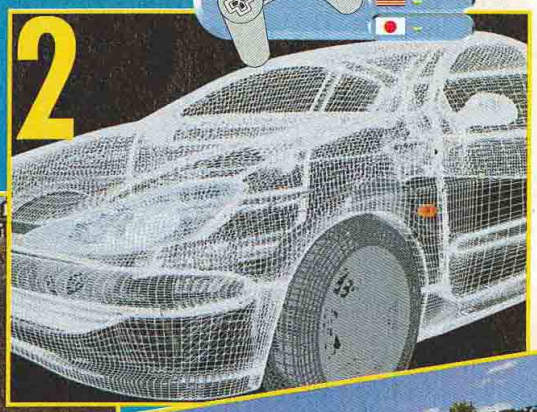
Tous les ans, la ville du Mans regroupe, à l'occasion d'une course de renommée internationale, les meilleurs pilotes au volant de bolides effrayants. Le nouveau jeu d'Infogrames vous propose de participer à cette épreuve unique au monde. Avec six circuits, vous pourrez conduire des engins de type GT, GT2 ou prototypes. De la célèbre course d'endurance (qui durera 12 minutes, et non 24 heures), au mode Arcade, Infogrames a aussi intégré un mode Championship. Les conditions climatiques n'ont pas été oubliées : pluie, soleil ou encore brouillard, chaque course est précédée par un bulletin météo afin d'optimiser les réglages des voitures. De plus, le cycle de la journée est pris en compte. Les 24 équipes présentes sont toutes tirées des vraies écuries, et ce sont pas moins de 48 bolides qui s'affronteront sur la piste. Enfin, comme dans la vraie course, les concurrents malchanceux seront contraints à l'abandon . C'est l'équipe anglaise d'Eutechnyx qui s'est chargée du développement du jeu. Après M6 Turbo Racing et C3 Racing, elle semble être bien décidée à se spécialiser dans les jeux de course.

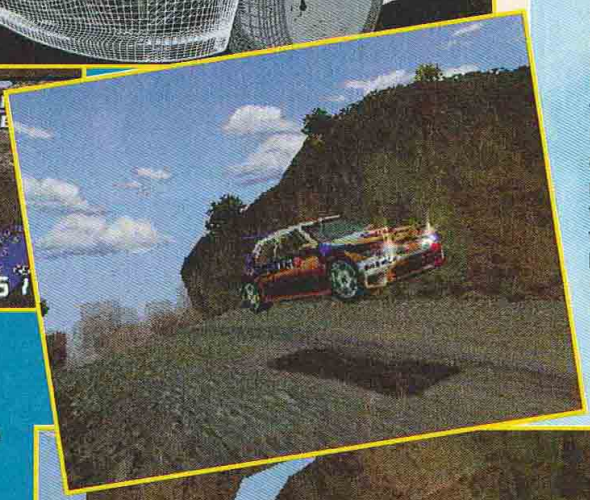
SDR

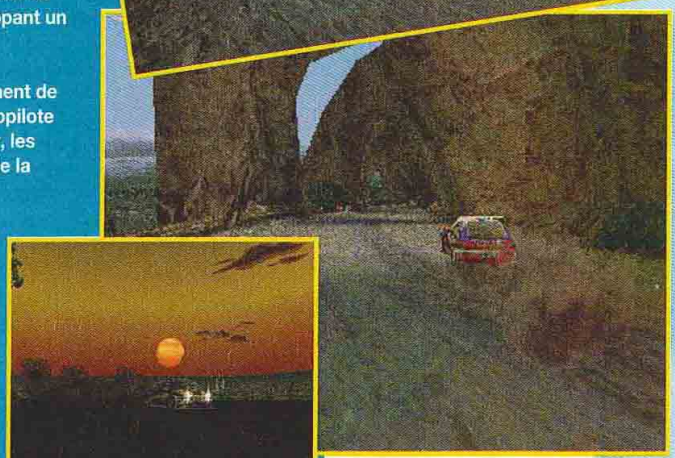


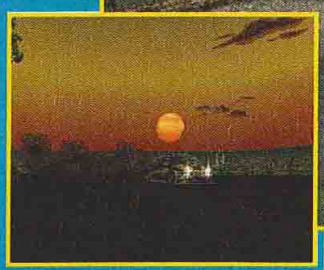
SDR, autrefois appelé Wheel Nuts, est un nouveau jeu de course pour Playstation. Proche de l'esprit du célèbre Mario Kart de la Nintendo 64, SDR peut se jouer à quatre en simultané, sur le même écran, grâce au Multitap. Douze circuits, bourrés de passages secrets et d'obstacles en tout genre, sont proposés. Six pilotes (plus trois cachés) vous attendent. Ils disposent chacun de leurs propres caractéristiques : tenue de route, vitesse de pointe et accélération. L'environnement graphique, qui ressemble à celui de Motor Toon Grand Prix, est très chargé et fourmille de mille et une animations sans nuire pour autant à la vitesse d'animation. Pour l'instant la prise en main laisse à désirer, mais elle devrait être corrigée dans la version finale du produit. Tout du moins, espérons-le.

V-Rally 2









La simulation tout terrain d'Infogrames est enfin de retour et devrait sortir à la fin juin sur notre territoire. Infogrames a tenté de parfaire le réalisme de sa simulation en développant un nouveau moteur 3D, de manière à accentuer la dynamique des bolides et à peaufiner leur comportement. Mais c'est surtout l'amoncellement de petits détails qui impressionne : le pilote et le copilote bougent dans la voiture, on voit les freins fumer, les voitures se salir et projeter de la poussière ou de la neige. Au niveau des voitures, 20 bolides (sans compter ceux cachés) seront de la partie et sept seront des caisses du Championnat du monde. Vous pourrez arpenter les routes de douze pays différents, de nouveaux modes de jeu ont fait leur apparition, et le jeu sera compatible avec le Dual Shock.
A noter qu'Infogrames annonce que le jeu pourrait supporter différents add-on qui vous permettraient, par exemple, de jouer sur de nouveaux circuits ou avec de nouvelles voitures. On l'attend avec impatience...

V-RALLY SUR GAME BOY ET EN COULEUR

On n'arrête pas le progrès. Quatre voitures (Mitsubishi Lancer, Subaru Impreza, Peugeot 306 et Ford Escort V-Rally) sont disponibles pour cette version qui exploite dans sa totalité la palette des couleurs de la Game Boy Couleur.
On se balade à travers une dizaine de pays différents, au long d'une quarantaine de spéciales, et le comportement routier des bolides s'avère assez réaliste.
A voir absolument.

DÉVELOPPEMENT

■ **Sony enrage.** L'histoire est assez cocasse pour que nous vous la narrions. Depuis la livraison du Performance Analyser, un kit de développement miracle qui permet d'optimiser la mémoire de la PS, Sony enrage. Pourquoi ? Tout simplement parce que ce kit, distribué uniquement aux plus grands développeurs, contient la majorité des librairies qui ont servi à l'élaboration de Gran Turismo, avec exemples à l'appui ! Evidemment, tous ceux qui ont eu la chance de mettre la main sur ce kit y vont de leur clone. Vous ne trouviez pas qu'il y avait une légère ressemblance entre Ridge Racer Type 4 et GT ? Ne cherchez plus, Namco ne s'est pas privé pour pomper allègrement. Comment se fait-il que Squaresoft ait réussi à sortir Racing Lagoon après seulement six mois de développement (!!!) ? Idem. On s'inspire des meilleurs, avec les exemples sous le coude, et roule ma poule !

■ **Nintendo et Nexus.** Nintendo s'est associé avec le développeur de logiciels, Nexus, pour le développement d'une technologie modem. Si la N64 n'est mentionnée nulle part, la rumeur veut que cette technologie soit destinée au "nouvel hardware qui gérerait la ligne téléphonique" récemment annoncée par Yamauchi (voir C+85).

■ **NIFF v2.0.** Le fabricant de logiciels 3D Softimage, et Nintendo se sont associés pour créer des outils de conception de jeux N64. Les deux éditeurs vont dévelpper un format spécifique (Nintendo Intermediate File Format v2.0) et Softimage va réaliser des outils à ce nouveau format et qui seront compatibles avec son logiciel 3D : Softimage 3D 3.8.
(Source : Computer Arts)

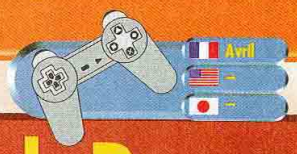
SPORTS

■ **Sega sort l'arsenal.** Alors que tout le monde pensait que Sony allait apposer le nom de sa console sur les maillots du club de foot anglais Arsenal, Sega semble finalement devoir s'imposer. D'après le magazine CTW, c'est avec ce dernier que les discussions ont eu lieu et non avec Sony. Ils se pourraient donc que le club des champions Petit et Viera arbore les couleurs de Sonic lors de la prochaine saison. AHL, qui adore le sport, est aux anges !

■ **Fou de foot.** Après avoir bien regardé les plannings de Sega, nous n'avions pu noter aucun jeu de foot. Nous nous sommes donc empressés de savoir ce qu'il en était, et Sega France nous a appris que quatre jeux de foot étaient d'ores et déjà en préparation (dont un signé Sega... Virtua Striker 3 ?). Ouf... le patron commençait à sérieusement s'inquiéter !

■ **Rugby.** Après l'excellent Johna Lomu Rugby sur Playstation (qui a d'ailleurs marché en France au-delà des espérances de Codemasters), c'est au tour d'Electronic Arts de s'essayer au sport à treize. Logique, la Coupe du monde de Rugby se rapproche à grands pas et l'éditeur devrait proposer sa propre simulation pour l'occasion. On vous parie la Game Boy Color Light d'AHL qu'ils vont dégoter la licence officielle...

■ **Tony Hawk et Activision.** Le champion de skate-board, Tony Hawk, donne son nom à la seconde simulation de skate-board sur Playstation, Tony Hawk Pro Skater. Il fera aussi office de consultant pour les équipes de développement d'Activision. L'occasion de rappeler qu'avec près de huit millions de skate-boarders aux USA, l'affaire ne peut être que juteuse. "Yo, ça roule !"© AHL.



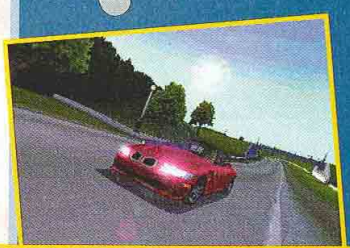
Tank Racer

Certains aiment bien jouer aux p'tites voitures, Grolier, lui, préfère les gros tanks et compte bien vous y convertir. Cette course-poursuite bizarrement ultraspeed propose en effet de prendre les commandes de quinze tanks différents (dont onze cachés) et de se lancer dans une vingtaine de courses où tous les coups sont permis. Trois modes de jeu sont proposés : de l'inusable Tournoi, dans lequel vous devrez boucler les coupes de bronze, d'argent et d'or, au mode Solitaire qui fera office d'entraînement, en passant par un mode 2 joueurs pour le moins... explosif ! Mais, si la finalité de ce dernier est de faire passer l'autre de vie à trépas, le mode Tournoi vous obligera en revanche à finir en tête de chacune des courses, les armes n'étant utilisées que pour ralentir les adversaires.

Beetle Mania

Saluant l'arrivée de la nouvelle Volkswagen sur le marché automobile, Electronic Arts nous propose Beetle Mania, une simulation de course dont la Coccinelle est la vedette. Neuf circuits bourrés de raccourcis et de pièges en tout genre, et différents modes de jeu vous y attendent. Le Beetle Bang, par exemple, vous invite à chercher et retrouver des Coccinelles de diverses couleurs, tout en tentant de surpasser vos adversaires. A l'image de nombre d'autres jeux du même genre, il est possible de récupérer des gadgets qui boosteront les capacités de votre véhicule. Quatre joueurs peuvent s'affronter simultanément sur le même écran ! Le grand luxe !

Need For Speed 4



La famille des Need For Speed s'agrandit d'un quatrième épisode. Les véhicules proposés sont toujours des voitures de luxe, mais on y trouve également une voiture de police américaine qu'il est possible de choisir dès le début de partie. A cette occasion, soulignons que vous pourrez entendre les policiers discuter entre eux et communiquer ainsi leur position sur le circuit. Need For Speed est praticable à deux en écran splitté (vertical ou horizontal) sans que cela nuise jamais à l'animation. Côté graphismes, le jeu gagne en clarté et en beauté : les véhicules se déforment sous les chocs et de nouveaux circuits sont proposés un peu partout autour du monde, à différentes heures de la journée et sous multiples types de conditions météorologiques : coucher de soleil, midi, nuit noire, sous la pluie, dans la neige, en plein brouillard... Notez aussi que le jeu peut être personnalisé et qu'il est désormais possible de créer ses propres plaques d'immatriculation pour chacun des véhicules choisis. Coup d'accélérateur, le mois prochain.

RECYCLEWARE LES MAGASINS BRANCHÉS POUR LES FURIEUX DU JEU VIDÉO.

Recycleware reprend vos jeux PlayStation et Nintendo 64 contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

IMPORTANT ! *Chez Recycleware on reprend vos anciens jeux pour un bon d'achat valable sur l'ensemble des produits disponibles en magasin.*

JEUX VIDEO recycle NEUFS & RECYCLÉS ware

NE BRADEZ PLUS VOS ANCIENS JEUX RECYCLEZ-LES !

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS* PLAYSTATION

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS

Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Adidas Power Soc.	79 F	Colony Wars	129 F	Alerte Rouge	199 F
Tekken	79 F	Croc	129 F	Allundra	199 F
Adidas P. Soc. 97	99 F	Duke Nukem	129 F	Buster Move 3D	199 F
Alien Trilogy	99 F	Formula One 97	129 F	Coupe du Monde98	199 F
Boucliers de Quet.	99 F	Hercule	129 F	Dead or Alive	199 F
Com. & Conquer	99 F	Nightmare Creat.	129 F	Men in Black	199 F
Doom	99 F	Oddworld	129 F	Monopoly	199 F
Fade to Black	99 F	Soul Blade	129 F	Need for Speed 3	199 F
ISS Pro	99 F	Wipe Out 2097	129 F	Rallye Champ.	199 F
Legacy of Kain	99 F	Cité des Enf. Perdus	149 F	Risk	199 F
Need for Speed 2	99 F	Cool Boarders	149 F	Sim City 2000	199 F
Road Rash	99 F	Fighting Force	149 F	Theme Hospital	199 F
Rapid Racer	99 F	Nuclear Strike	149 F	Total NBA 98	199 F
Soviet Strike	99 F	Rugby Jonah Lomu	149 F	V-Ball	199 F
Syndicate Wars	99 F	Tomb Raider 2	149 F	Ace Combat 2	219 F
Tekken 2	99 F	Warkraft 2	149 F	Resident Evil 2	219 F
Crash Bandicoot	119 F	Crash Band. 2	169 F	Bomberman	249 F
Die Hard Trilogy	119 F	Deathtrap Dung.	169 F	Heart of Dark.	249 F
G-Police	119 F	Diablo	169 F	Jeremy McGrath	249 F
MicroMachine V3	119 F	FIFA En route...	169 F	Klonoa	249 F
Pandemonium	119 F	Final Fantazy 7	169 F	Le 5e Élément	249 F
Rayman	119 F	Worms	169 F	Lucky Luke	249 F
Resident Evil	119 F	WLS'98	169 F	Marvel Sup. Her.	249 F
Tomb Raider	119 F	Adidas Power 98	199 F	Vigilante 8	249 F

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS* NINTENDO 64

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS

Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Mario 64	99 F	Mario Kart	199 F	Starwars	219 F
Extreme G	129 F	MRC	149 F	FIFA 98	229 F
Wave Race	129 F	Nagano	149 F	Coupe du Monde	249 F
Turok	129 F	Pilot Wings	149 F	Golden Eyes	249 F
Lamborghini	139 F	Quake	149 F	Snow Board Kids	249 F
F1 64	149 F	Diddy Kong	169 F	Banjo Kazooie	269 F
ISS 64	149 F	Yoshi's Island	199 F	Mission Impossible	299 F

* Dans la limite des stocks disponibles. Prix valables jusqu'au 31/03/99.

Recycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu vidéo recyclé, c'est-à-dire :

- **Vérifié (CD & manuel en bon état)**
- **Reconditionné sous blister**
- **Garanti 6 mois**
- **Moins cher**

ÉCHIROLLES C. Ccial Carrefour - 38431 Echirolles NOUVEAU

PARIS PLACE DES INNOCENTS

PARIS 2, rue Pierre-Lescot - 75001 Paris - Tél. 01 42 36 25 42

REGION PARISIENNE

ANTONY 27, av. de la Division-Leclerc - 92160 Antony
Tél. 01 46 74 06 26

BEAU-SEVRAN C. Ccial Beau-Sevran - 93270 Sevran
Tél. 01 41 52 12 92

CLAYE-SOUILLY C. Ccial Carrefour - RN 3 - 77413 Claye-Souilly
Tél. 01 60 94 80 41

ÉVRY 2 C. Ccial Evry 2 - 91022 Evry Cedex
Tél. 01 60 87 11 17

MONTESSON C. Ccial Hyper-Montesson - 78360 Montesson
Tél. 01 30 86 15 72

PARLY 2 C. Ccial Parly 2 - Niveau bas - 78150 Le Chesnay
Tél. 01 39 23 16 65

PONTAULT-COMBAULT C. Ccial Carrefour - 77340 Pontault-Combault
Tél. 01 60 18 19 11

ROSNY 2 C. Ccial Rosny - 92110 Rosny
Tél. 01 48 12 65 47

TAVERNY C. Ccial Les Portes de Taverny - 95158 Taverny
Tél. 01 39 95 71 95

PROVINCE

LYON C. Ccial La Part-Dieu - Nouvelle Extension - 69000 Lyon
Tél. 04 72 84 20 38

MARSEILLE 9, rue Saint-Ferréol - 13001 Marseille
Tél. 04 96 11 14 28

NICE-LA TRINITÉ C. Ccial Auchan La Trinité - 06000 Nice
Tél. 04 93 27 00 19

THIONVILLE C. Ccial Continent Geric-Thionville - 57100 Thionville
Tél. 03 82 88 26 40

Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h

Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

DREAMCAST

■ **Quatre millions !** C'est le nombre de consoles que Sega compte vendre dans le monde d'ici au 31 mars 2000. La firme annonce qu'elle a déjà vendu 500 000 machines au Japon au 1er janvier 99.

■ **Soyons précis.** Voici quelques résultats de ventes des différents jeux japonais de la Dreamcast, au 20 janvier 99 (hors Sega Rallye 2, sorti avec quinze jours de retard, le 28 janvier). En additionnant tous ces chiffres, on voit que Sega a vendu plus de 750 000 jeux en deux mois (source "Famitsu").
Sonic Adventure : 276 211
Virtua Fighter 3 TB : 240 451
Godzilla Generations : 61 236
July : 48 624
Incoming : 44 334
PenPen : 41 797
Seventh Cross : 28 544
Tetris 4D : 9 468.

■ **Ça roule avec Toyota.** Sega et Toyota viennent d'officialiser un accord permettant à Toyota Motor Corp. de vendre la Dreamcast dans 160 de ses points de vente au Japon. Evidemment, le constructeur pourra commercialiser jeux et accessoires. Connaissant l'engouement des Japonais pour Toyota, ce ne peut être qu'une belle affaire, en terme d'image, pour le hérisson bleu. La patron de Sega Japon, Irimajiri, patron de Honda US pendant des années, sait faire jouer ses relations... A quand une Dreamcast diesel ?

Dominique Cor

Il ne reste plus que sept mois au nouveau directeur général de Sega France, Dominique Cor, pour imposer le renouveau de sa marque. De quelles cartes dispose Sega ? Quels sont les objectifs et motivations de l'ancien directeur marketing d'Electronic Arts, à la barre de Sega depuis novembre ? Que vous proposera-t-on à la sortie de la bécane ?

CONSOLES + : De quels jeux et accessoires disposera-t-on à la sortie de la Dreamcast française, en septembre ?
DOMINIQUE COR : Il y aura une douzaine de titres environ. On trouvera évidemment Sonic Adventure, Virtua Fighter 3, Sega Rally 2, Blue Stinger, Climax Landers, mais également des titres développés en France, comme un des deux jeux de No Cliché ou Monaco GP 2 d'Ubi Soft. Metropolis de Blizzard Creations sera prêt au moment du lancement ainsi que quelques titres américains. Par contre, nous ne prendrons pas les jeux exclusivement japonais comme Godzilla, July ou Seventh Cross, et n'avons pas encore arrêté notre décision concernant Pen Pen. D'ici Noël, nous devrions proposer une quarantaine de titres. Pour les accessoires, vous trouverez le pad, la VM (qui changera peut-être de nom, NDLR), le volant et le Virtua Stick. Le clavier est un outil un peu à part, et on ne sait pas encore ce qu'on va en faire. Cela va dépendre de ce qui sera décidé concernant le modem.

Le modem sera-t-il intégré ?
Le modem sera prêt pour le lancement. La question qui reste en suspens est de savoir s'il sera intégré à la machine ou vendu comme un accessoire. Je pense que l'avenir du jeu passe, tout ou partie, par le on-line. Maintenant, il faut savoir dans quelle mesure le public est réceptif. Nous avons un pôle on-line au niveau européen, qui aura une antenne dans chaque pays, ce qui montre l'importance que l'on y porte, mais la question stratégique de savoir si le modem sera intégré ou non n'est pas résolue.

Philippe Deleplace (ex-patron de Sega France) nous indiquait que le prix de la Dreamcast se situerait entre 1 500 et 2 000 francs. Le confirmez-vous ?
Je ne connais ni le prix de la machine, ni celui des jeux puisque nous sommes en train de les déterminer. La fixation des prix est plus compliquée que par le passé. Nous sommes obligés de tenir compte d'un certain nombre de facteurs (comme l'euro, le modem, le coût intrinsèque de la machine sur lequel on ne peut avoir de souplesse...), et nous devons réaliser des mises au point pour éviter que certains pays ne vendent la console plus ou moins cher que les autres.
Il y a une volonté de placer la Dreamcast au prix le plus accessible pour le grand public, mais je ne confirme, ni n'infirme la fourchette des "1500-2000" francs.

Quel budget allez-vous consacrer à son lancement en France ?
Nous possédons un budget qui est de loin le plus important de l'histoire du jeu vidéo en terme de lancement. Mais au-delà des chiffres, ce qui est important, c'est que nous allons nous donner les moyens de faire des choses qui marqueront leur temps, comme Sega a pu le faire avec la Megadrive. Nous n'avons pas la prétention de révolutionner le marketing, mais en terme de lancement, il y aura l'avant et l'après Dreamcast.

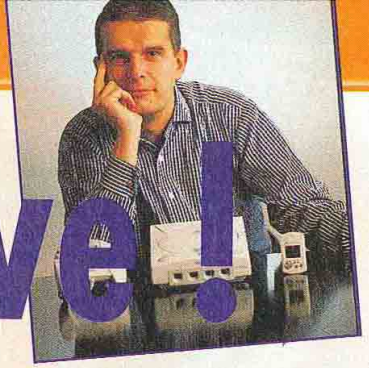
Des exemples ?
Nous avons, par exemple, décidé de changer la couleur du logo : il sera bleu métallique. A ma connaissance, il n'y a pas un constructeur qui ait changé son logo pour l'Europe ou les States. Ceci prouve l'esprit d'ouverture de Sega aujourd'hui. Il y a une vraie volonté d'adaptation et de compréhension de chaque marché et des attentes des utilisateurs.

Ne pensez-vous pas que l'échec de la Saturn a terni l'image de Sega ?
Aujourd'hui, Sega a une notoriété très importante et une image assez négative. Nous avons fait énormément d'études pour nous rendre compte de la perception que les gens avaient de la marque. Au final, la notoriété de Sega fait qu'il y a un rapport passionnel : on adore ou on déteste, il n'y a du genre "c'est chez d'autres De ce fait, on aux gens de blanc, d'achete que c'est à nou sur la table et changé. On a bien manger. que l'on a com leur montrer pa raison de nous la machine est

Quelles sont, et faiblesses de
La grande force pour la premièr ce marché, on questions. Nous à l'instinct. Une après l'échec de dire : "OK, o console et on g marche très bie pugnacité de Se ne va pas se co on va essayer d rebondir et reve

Drea
L'IM
S eg va d'
de Dreamca France. Au descentes e certains ma nous avons entretien av pour connaît de Sega : "L détenteurs d d'importation territoire tan détenteurs n leur plein gré machine et d Nous ne fais la loi, et ce p

Corpo-si-ti-ve !



déteste, il n'y a pas de juste milieu du genre "c'est bien mais...", comme chez d'autres constructeurs (rires). De ce fait, on ne va plus demander aux gens de nous faire un chèque en blanc, d'acheter sur le nom. On sait que c'est à nous de mettre les cartes sur la table et de montrer qu'on a changé. On a mangé le pain noir et bien manger. Les joueurs verront que l'on a compris la leçon. On va leur montrer par les faits qu'ils ont raison de nous faire confiance et que la machine est une véritable bombe.

Quelles sont, selon vous, les forces et faiblesses de la marque ?

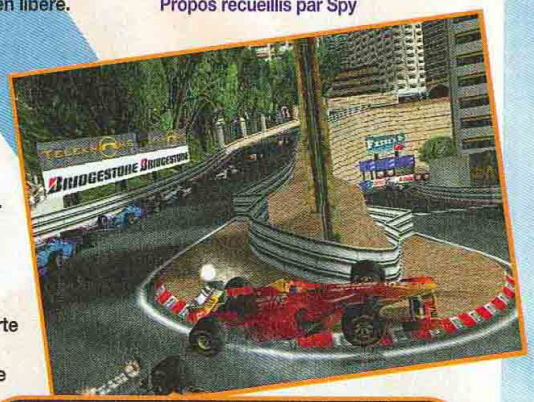
La grande force de Sega c'est que, pour la première fois de l'histoire de ce marché, on s'est posé des questions. Nous n'avons pas avancé à l'instinct. Une des possibilités, après l'échec de la Saturn aurait été de dire : "OK, on ferme l'aspect console et on garde l'arcade qui marche très bien". Je crois que la pugnacité de Sega était de dire : "on ne va pas se contenter de cet échec, on va essayer de comprendre pour rebondir et revenir en force".

Pour ce qui est de la faiblesse de Sega, je pense que son défaut est de se sous-estimer. Sega en a tellement "pris sur la gueule", qu'il y a une espèce de renfermement, une angoisse existentielle de la société qu'il faut aujourd'hui mettre de côté. Il y a encore une espèce du poids du passé qui est en train d'exploser, il faut que la société s'en libère.

Quels sont vos objectifs pour les mois à venir ?

Nous avons une machine plutôt bien née, et une ligne de produits fantastiques. Ces deux points sont donc déjà sous contrôle et le lancement japonais a été pour nous une sorte de rodage.
Il faut maintenant faire comprendre au public que les choses ont changé en bien, et ce sera certainement le plus gros challenge. Il nous reste sept mois pour parler, informer, jouer, crier, expliquer ! Cet aspect marketing sera certainement déterminant et représente le plus gros challenge. Notre objectif est de vendre un million de machines en France en un an et demi.

Propos recueillis par Spy



La Dreamcast envahie par les adaptations PC ? "Le but, c'est d'avoir des jeux PC adaptés à la jouabilité console." En attendant Sega Rally 2, Dominique Cor joue à Monaco GP2 d'Ubi Soft.

Dreamcast
L'IMPORT DUREMENT SANCTIONNÉ

Sega a décidé de faire valoir ses droits, et d'empêcher la vente de Dreamcast importée en France. Au vu des récentes descentes effectuées dans certains magasins parisiens, nous avons profité de notre entretien avec Dominique Cor pour connaître les motivations de Sega : "La CEE protège les détenteurs de marques d'importations illicites sur le territoire tant que ces dits détenteurs n'ont pas choisi de leur plein gré d'importer la machine et de la distribuer. Nous ne faisons que respecter la loi, et ce pour plusieurs raisons. La première, c'est que les gens qui pratiquent ces importations ont peu de scrupules vis-à-vis des consommateurs, parce qu'ils vendent les machines à un prix généralement prohibitif. Il y a une sélection par l'argent qui va complètement à l'encontre de la politique que nous souhaitons mettre en place. Nous avons entendu dire qu'il y a eu des ventes aux enchères dans certains magasins, ce qui est strictement illégal. Deuxième chose, les machines qui sont importées ne sont pas aux normes de sécurité CE, et le modem n'est pas aux normes de France Telecom. Troisièmement, nous n'assurons pas le SAV de ces machines, et il n'est généralement pas proposé de garantie. Autre aspect important : la machine ne sera pas compatible avec les jeux européens. Certains profitent de l'engouement naissant autour de Dreamcast pour en tirer profit. Nous ne sommes pas d'accord, nous sommes prêts à ne pas nous laisser faire."
Le mois prochain, nous laisserons la parole aux boutiques concernées. N'hésitez pas à nous contacter pour faire entendre votre voix.

DREAMCAST

■ **Dreamcast Skeleton.** Réalisé à la demande de l'étrange Mr Sato (un développeur indépendant qui a signé le jeu Tower II sur PC), la Dreamcast Skeleton devrait voir le jour cet été dans l'Archipel, au même moment que le premier jeu à reconnaissance vocale de la Dreamcast, Seaman, et serait disponible en quantité limitée (10 000 à 20 000 pièces).

■ **Konami sur la breche.** En plus de jeux de sport pour le moins classiques (foot, baseball, basket...), Konami vient d'annoncer son intention de porter Castlevania et Metal Gear sur Dreamcast.

■ **Comme d'hab...** Sega Japon vient une nouvelle fois d'apporter des modifications à ses plannings. Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 est ainsi repoussé à la mi-mars. Marvel vs Capcom sortira le 25 mars, en même temps que Blue Stinger. Psychic Force 2012 sortira, lui, début mars.

■ **Namco, Sega et... Sony !** Il ne faut pas croire que Sega laissera Namco devenir développeur attitré de la Naomi (la carte d'arcade économique de Sega) sans contrepartie. En effet, l'éditeur de Tekken est contractuellement obligé d'adapter certains de ses titres sur Dreamcast et toutes les rumeurs laissent à penser que le premier serait Soulcalibur. Sony est "déçu".

MANGAS

■ **Kenshin 3.** Ce manga continue sur sa lancée et ne baisse pas de qualité. L'histoire reste très intéressante, même si elle commence à se répéter. Un manga à ne pas rater.

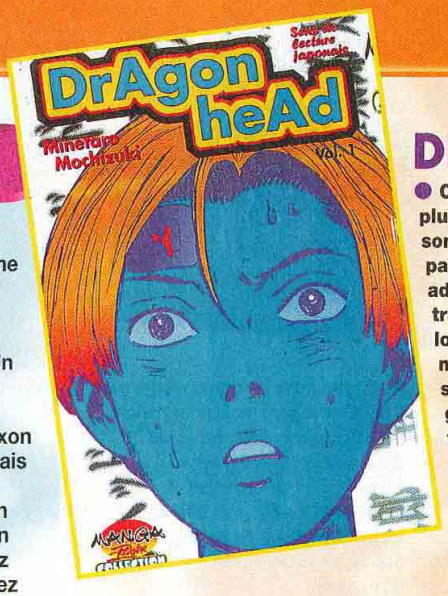
■ **Bastard 15.** C'est le boxon intégral, et même en français on a du mal à suivre. Il est impensable de manquer un seul numéro de ce très bon manga. Sinon vous perdrez complètement le fil, et serez maudit à jamais !

■ **Conan 11.** On ne s'en lasse pas. Conan parvient toujours à élucider les énigmes les plus touffues... Un classique.

■ **Yuyu Hakusho 11.** On approche de la fin du grand tournoi des arts martiaux. Ça ressemble un peu à "DBZ". Un manga sympa pour les amateurs de baston.

■ **Armagedon 11.** Ce manga coréen est très mauvais. Non seulement, il est laid mais en plus il est imbitable. Zéro !

■ **Noritaka 18.** Les aventures de Noritaka se terminent. Mais c'est mieux ainsi, sinon on risquait de tomber sur une escalade incessante d'adversaires de plus en plus forts... Ce qui aurait rendu la série ridicule...

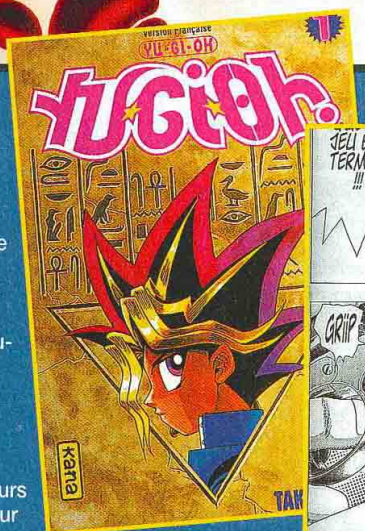


DRAGON HEAD

● Ce manga intéressant déroutera plus d'un lecteur par son dessin et son ambiance. L'histoire débute par un huis-clos entre trois adolescents coincés dans un train. Le tunnel s'est effondré lorsqu'ils arrivaient sous la montagne et tous les passagers sont morts. On devine une guerre nucléaire en toile de fond... Ce manga démarre vraiment très fort, pourvu que la suite soit à la hauteur...

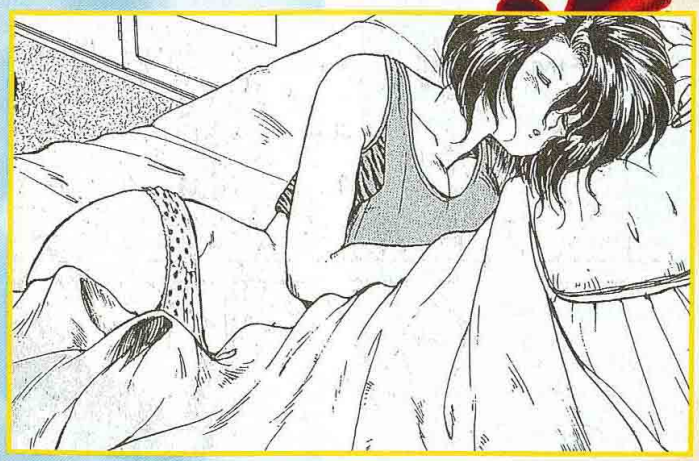
On peut imaginer la détresse des trois ados entourés de cadavres... et prisonniers de l'obscurité.

Yu-Gi-Oh



Même si on retrouve nombre d'éléments communs à la majorité des mangas, comme le looser doté de pouvoirs magiques, il faut reconnaître que Yu-Gi-Oh renouvelle un peu le genre. En effet, c'est en leur proposant un jeu souvent mortel que le héros se débarrasse des "méchants". A lire pour son côté cynique totalement à part. Quant aux amateurs de petites culottes, ils se jetteront sur le manga ci-dessous, mais ça ils le savaient déjà...

Une situation délicate.



YOU'RE UNDER ARREST

● Egalement connu sous le nom de "Taiho Shishozo", ce manga raconte les aventures de deux ravissantes fliquettes complètement allumées et passionnées de motos, de mécanique et de voitures... Evidemment, leurs aventures sont bourrées d'humour et de situations cocasses. Chaudement recommandé par le Panda .

Nos deux poulettes de choc.

POWER GAMES

3615 POWER GAMES

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS
Tél : 01 43 79 12 22
Fax : 01 43 79 11 05
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H A 19H

Nous rachetons vos jeux et vos consoles aux meilleures conditions du marché

27 rue Tupin - 69002 Lyon
Tél.: 04 78 37 15 70
OUVERT DU LUNDI DE 14H A 19H DU MARDI AU SAMEDI DE 10H A 19H

DISPONIBLE DISPONIBLE

COMMANDEZ ET RESERVEZ VOS JEUX PAR TÉLÉPHONE EN REGLANT PAR CARTE BLEUE AU 01 43 79 12 22

Infos sur les dates, tarifs et jeux par téléphone. Réservation dès maintenant !

VENEZ DECOUVRIR EN AVANT PREMIERE TOUTES VOS DERNIERES NOUVEAUTES EN DEMONSTRATION PERMANENTE

PLAYSTATION

NOUVEAU

TEL.

CONSOLE LIVREE AVEC UNE MANETTE DUAL SHOCK ET UN CD DE DEMO.

NEUF PLAYSTATION

JEUX VERSION IMPORT

SYPHON FILTER US	399 F
STREET FIGHTER ZERO 3 JAP	449 F
EHRGEIZ JAP	449 F
PARASITE EVE RPG US	399 F
BRAVE FENCER RPG US	399 F
KOF 98 VS STREET FIGHTER EX JAP	499 F
XENOGEARS RPG US	399 F
FINAL FANTASY 8 RPG JAP	TEL.
BLOODY ROAR 2 JAP	499 F
SILENT HILL US	399 F
TENCHU SHINOBI-GAISEN	449 F
THE LAST BLADE	499 F
RISING ZAN : SAMURAI GUNMAN	499 F
THE KING OF FIGHTERS 98	499 F
MACROSS SUPER DIMENSION	499 F
SAGA FRONTIER 2	499 F
BRIGANDINE RPG US	399 F
SONATA RPG	499 F
CHOCOBO RACING	499 F
ACE COMBAT 3	499 F
SPORT CAR GT	399 F
LEGEND OF LEGAIA US	399 F
SHOGUN ASSASSIN	399 F
FINAL FANTASY 8 JAP	449 F
FINAL FANTASY 6 PACK SPECIAL	TEL.
LEGACY OF KAIN : SOUL REAVER	399 F
SHADOW MADNESS	399 F
LUNAR SILVER STAR RPG US	TEL.
CHOCOBO DUNGEON 2 RPG JAP	449 F
CYBERBORG	499 F

JEUX VERSION FRANCAISE

AKUJI THE HEARTLESS	339 F
ASTERIX	339 F
A BUG'S LIFE	339 F
BREATH OF FIRE 3 VF	339 F
CARMAGEDDON 2	329 F
CIVILISATION 2	339 F
DRIVER	339 F
FIFA SOCCER 99	339 F
KNOCKOUT BOXING	339 F
KKND KROSSFIRE	339 F
KENSEI SACRED FIST	339 F
LEGACY OF KAIN : SOUL REAVER	339 F
METAL GEAR SOLID VF	349 F
MONKEY HERO	339 F
MONACO GRAND PRIX 2	339 F
NEED FOR SPEED : HIGH STAKES	399 F
PRINCE NASSEM BOXING	339 F
POPOULOUS 3	339 F
QUAKE 2	339 F
SPORT CAR GT	339 F
TIGER WOODS 99	339 F
TIME CRISIS + GUN VIBRANT	299 F
ROLLCAGE	399 F
WILD ARMS	299 F

PLAYSTATION occasion PLAYSTATION

NBA JAM EXTREME	99 F	EXTREME SNOWBREAK	99 F	INT.CHAMP. RALLY	149 F
ALONE IN THE DARK	99 F	COLONY WARS	99 F	BOUCLIERS DE QUETZACOAL	149 F
SLAM AND JAM 96	99 F	TOBAL	99 F	PITFALL 3D	149 F
STRIKER 96	99 F	VANDAL HEARTS	99 F	ADIDAS POWER SOCCER 98	149 F
FIFA SOCCER 96	99 F	CITE DES ENFANTS PERDU	99 F	NIGHTMARE CREATURES	149 F
TOTAL ECLYPSE	99 F	G POLICE	99 F	TOTAL NBA 96	149 F
FORMULA ONE	99 F	NBA IN THE ZONE 2	99 F	TOMB RAIDER 2	199 F
AIR COMBAT	99 F	CHEVALIER DE BAPHOMET	149 F	FINAL FANTASY 7	199 F
LITTLE BIG ADVENTURE	99 F	WING COMMANDER 4	149 F	FORSAKEN	199 F
SOVIET STRIKE	99 F	DUKE NUKEM	149 F	MEN IN BLACK	199 F
MDK	99 F	RAGE RACER	149 F	NBA LIVE 98	199 F
RIDGE RACER REVOLUTION	99 F	RAPID RACER	149 F	FIFA SOCCER 98	199 F
FIFA SOCCER 97	99 F	NBA LIVE 97	149 F	COUPE DU MONDE 98	199 F
COMMAND & CONQUER	99 F	SNOWRACER 98	149 F	NUCLEAR STRIKE	199 F
V RALLY	99 F	SYNDICATE WARS	149 F	BATMAN ET ROBIN	199 F
LEGACY OF KAIN	99 F	ABE ODYSSEY ODDWORLD	149 F	BUSHIDO BLADE	199 F
ISS PRO	99 F	DYNASTY WARRIORS	149 F	HEART OF DARKNESS	199 F
JP2 : LE MONDE PERDU	99 F	DARK FORCES	149 F	DEAD OR ALIVE	199 F
PORSCHE CHALLENGE	99 F	FORMULA KART	149 F	THEME HOSPITAL	249 F
ALIEN TRILOGY	99 F	STREET FIGHTER EX	149 F	ALUNDRA VF	249 F
TOMB RAIDER	99 F	MOTO RACER	149 F	RESIDENT EVIL 2	199 F
NBA IN THE ZONE	99 F	JERSEY DEVIL	149 F	GRAN TURISMO	249 F
TIME COMMANDO	99 F	FORMULA ONE 97	149 F	COLONY WARS 2	249 F
TOCA TOURING CAR	99 F	BLOODY ROAR	149 F	TOMB RAIDER 3	249 F
RELOADED	99 F	TEST DRIVE 4	149 F	FIFA SOCCER 99	299 F
NAGANO WINTER OLYMPICS	99 F	TOSHINDEN 3	149 F	TEKKEN 3	299 F

NOUVELLE EDITION
METTEZ VOS JEUX IMPORT SANS MODIFICATION GRACE A L'ACTION REPLAY VERSION INTERNATIONALE.

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

SEGA

NEUF IMPORT

JEUX NEUF SEGA

CONSOLE + 1 JEU	TEL.
CARTE MEMOIRE	TEL.
MANETTE SUPPLEMENTAIRE	TEL.
CABLE RGB	TEL.
DUNGEONS & DRAGONS + RAM	TEL.
VIRTUA FIGHTER	TEL.
SONIC	TEL.
SEGA RALLY	TEL.
HOUSE OF DEAD + GUN	TEL.
MARVEL VS CAPCOM	TEL.
PUYO PUYO	TEL.

AUTRES TITRES NOUS CONSULTER.

JEUX OCCAZ SEGA

JEUX OCCASIONS NOUS CONSULTER.

NINTENDO 64

NOUVEAU

JEUX EURO.

JEUX VERSION FRANCAISE

1080 SNOWBOARDING	TEL.
DUKE NUKEM ZERO HOUR	TEL.
CONKER QUEST 64	TEL.
FZERO X VF	TEL.
MYST. NINJA : GOEMON 2	TEL.
MARIO PARTY	TEL.
FIFA SOCCER 99	TEL.
MICROMACHINE TURBO 64	TEL.
MISSION IMPOSSIBLE	TEL.
CHAMELEON TWIST 2	TEL.
ROGUE SQUADRON	TEL.
SOUTH PARK	TEL.
ALL STARS TENNIS	TEL.
TUROK 2	TEL.
ZELDA	TEL.

JEUX OCCAZ FRANCAISE

MARIO 64	99 F
WAVE RACE 64	149 F
EXTREME G	149 F
ISS PRO	149 F
NAGANO OLYMPICS	149 F
DIDDY KONG RACING	149 F
TUROK 64	149 F
PILOTWINGS 64	199 F
MISCHIEF MAKERS	199 F
LAMBORGHINI 64	199 F
GOLDEN EYE	249 F
FZERO X	249 F
1080 SNOWBOARDING	249 F
BANJO ET KAZOOIE	249 F
EXTREME G2	249 F

Réalisation

BON DE COMMANDE A RETOURNER UNIQUEMENT A POWER GAMES 31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTÉ	PRIX
TOTAL + 30F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

NOM : ..... PRENOM : .....TEL : .....

ADRESSE : ..... CP : .....VILLE : .....

Je joins impérativement mon règlement de _____ F par :

☐CHEQUE BANCAIRE ☐MANDAT LETTRE ☐CARTE BLEUE N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| EXPIRE |_|_|_|_|

MANGANIMÉS+

■ **"Vampire Princess Miyu".** Canal+ a rectifié le tir et remis les quatre OAV dans le bon ordre pour les rediffusions de ce mois-ci. On se demande encore comment une telle erreur a pu se produire...

■ **Calendriers.** C'est la saison des calendriers. Que vous soyez fans de mangas ou de jeux vidéo, n'hésitez pas : il y en a de superbes, illustrés d'images des jeux SNK notamment.

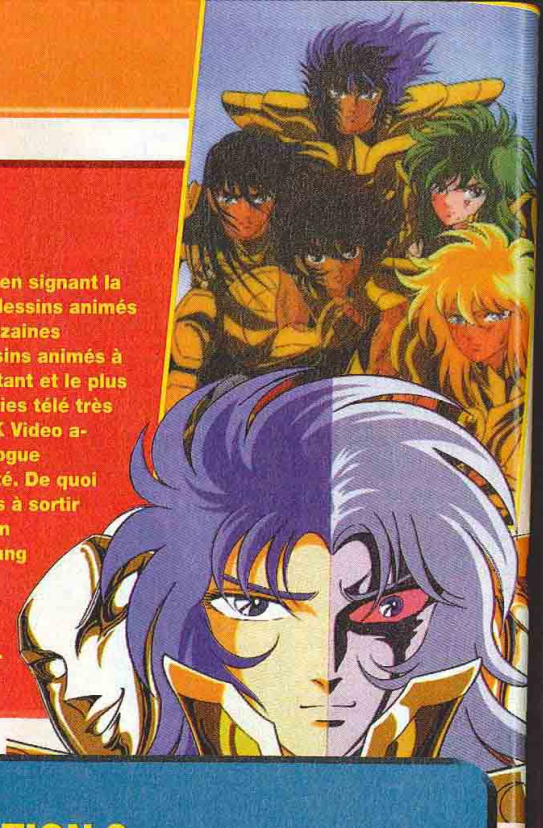
■ **Musique.** Les amateurs qui sont un peu perdus dans la pop japonaise, et veulent éviter les nombreuses daubes, peuvent écouter le groupe X-Japan ou encore Mister Children.

■ **Vocabulaire.** BGM signifie back ground music et désigne les thèmes des dessins animés. Par contre, les dramas sont des extraits de dessin animé dans lesquels les personnages de la série dialoguent... Certains CD, comme le deuxième de "Video Girl Ai", en contiennent au moins 50 %, alors méfiance !

■ **Arnaque.** On continue à trouver des CD de marque "SM records". Attention ! nous vous rappelons qu'il s'agit de CD pirates directement importés de Hong Kong. Ils coûtent là-bas environ trente francs, et sont revendus en France entre cent et cent cinquante francs. Même si le contenu du CD est identique, la pochette est souvent moins jolie, et on n'y trouve pas les petits cadeaux du packaging nippon.

■ **Art Book.** Le recueil d'illustrations de "Parasite Eve" est disponible, et il n'est pas mal du tout. "Intro Dépôt 2" est enfin sorti, c'est un must pour tous les admirateurs de M. Shirow.

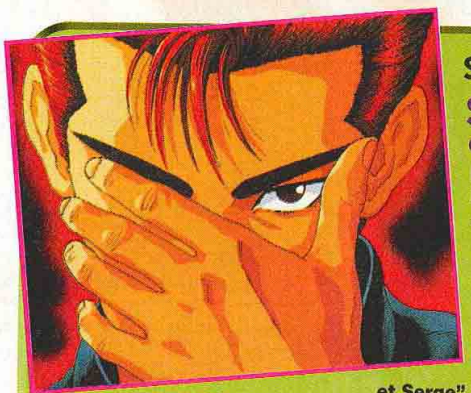
Deal
AK ET LA TOEI



● **AK Video vient de réussir un très beau coup en signant la distribution exclusive des cassettes vidéo des dessins animés de la Toei. La Toei Animation, qui a plusieurs dizaines d'années d'expérience et des centaines de dessins animés à son actif, est sans doute l'éditeur le plus important et le plus connu du Japon. On lui doit énormément de séries télé très connues dont "Dragon Ball" et "Saint Seiya". AK Video a-récolte donc les droits d'exploitation d'un catalogue énorme, comportant des tonnes de DA de qualité. De quoi être tranquille quelques années. Parmi les titres à sortir prochainement, on compte la série télé de "Slam Dunk" en version doublée, ainsi que "File of Young Kindachi". Est annoncée aussi, pour plus tard, tenez-vous bien, la deuxième série de "Ken le Survivant" ! On aura le plaisir de retrouver Ken, vieilli, tandis que Lyn et Bart auront bien grandi. Une série mythique à ne surtout pas rater !**

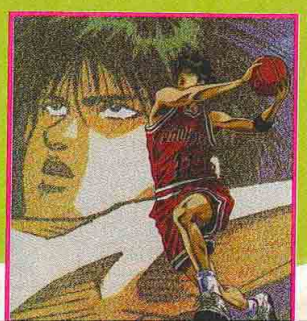
Time Crisis
LA FIN DE LA JAPANIMATION ?

● L'âge d'or des mangas est derrière nous. Depuis un an, c'est un peu la traversée du désert, le pire concernant les animés, où le calme plat est de rigueur, les mangas, eux, restant assez stables. Il faut dire que la plupart des éditeurs ont disparu ou sont en totale hibernation... Ce qui est arrivé aux jeux vidéo il y a fort longtemps (en 1983), avec la fin de l'Atari 2600 et l'effondrement total du marché des consoles, s'est produit pour les mangas. La cause semble être à peu près la même : on a vu beaucoup trop de titres de mauvaise qualité... Les jeux vidéo ont mis des années à s'en remettre – il a fallu attendre l'arrivée des 8 bits pour qu'ils redémarrent. Avec la disparition cathodique de Dorothée, les dessins animés japonais ont déserté nos écrans de télé, alors qu'ils réalisaient de bonnes audiences. Désormais, à moins d'avoir Canal+, la TV par le câble ou par satellite, il n'y a plus rien. L'avenir proche ne s'annonce pas rose. Encore heureux que les mangas proposent, eux, de nouveaux titres de qualité, variés, et pour un prix très raisonnable ! Le film d'animation de Square Soft, "Final Fantasy", sera sans doute, dans un genre nouveau, un événement à ne pas manquer. Les jeux vidéo ont mis trois ans à se remettre de leur crash, espérons que ce sera plus rapide pour la japanimation. Et prions pour que le manga ne finisse pas cloisonné, comme les jeux de rôles ou le paintball...



Série télé
SLAM DUNK

● **Les fidèles lecteurs de Consoles+ se souviennent peut-être que nous avions déjà parlé de cette série, l'opposant à "Yuyu Hakusho", pour désigner le successeur de "Dragon Ball". Malheureusement, aucune de ces deux séries télé n'est passée en France. "Slam Dunk" est un dessin animé de sport, dans la grande tradition japonaise ("Olive et Tom", "Jeanne et Serge"... on en passe et des moins bons). Ici, c'est le basket qui nous occupe. Le héros est une sorte de loubard qui va intégrer une équipe de basket pour une histoire de... nana. Cette série est hilarante ! En plus, niveau réalisation ou design, on frôle l'excellent. On attend donc avec impatience la version française !**



GAME'S

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX.

MONTPELLIER
CENTRE COMMERCIAL AUCHAN PLEIN SUD
34470 PEROLS
TÉL: 04 67 64 05 00
LUNDI AU VENDREDI 9H30-20H
SAMEDI 9H30-20H30

PARLY 2
CENTRE COMMERCIAL
78150 LE CHESNAY
TÉL: 01 39 55 19 20
LUNDI 10H-20H
MARDI AU VENDREDI 11H-22H
SAMEDI 10H-20H

ST QUENTIN YVELINES
ESPACE ST QUENTIN
78885 ST QUENTIN
TÉL: 01 30 57 13 43
LUNDI AU JEUDI 10H-20H
VENDREDI 10H-21H
SAMEDI 9H-20H

CERGY 3 FONTAINES
CENTRE COMMERCIAL
95003 CERGY PONTOISE
TÉL: 01 30 75 95 42
LUNDI AU JEUDI 10H-20H
VENDREDI 10H-21H
SAMEDI 10H-20H

LILLE (59800)
GRAND PLACE
TÉL: 03 20 13 92 92
LUNDI AU SAMEDI 10H-19H30

VAL THOIRY GENEVE
CENTRE COMMERCIAL
01710 THOIRY
TÉL: 04 50 20 86 06
LUNDI AU JEUDI 10H-20H
VENDREDI 10H-21H
SAMEDI 9H-20H

TRENTE FRANCS DE RÉDUCTION

POUR TOUT ACHAT SUPÉRIEUR À 300 FRANCS OU

50 FRANCS DE RÉDUCTION

POUR TOUT ACHAT SUPÉRIEUR À 500 FRANCS
HORS CONSOLE SUR PRÉSENTATION DE CE BON.

VALABLE JUSQU'AU 31 MARS 1999

CE CHÈQUE DE RÉDUCTION EST VALABLE DANS TOUS LES MAGASINS GAME'S ET VENTE PAR CORRESPONDANCE.
OFFRE NON CUMULABLE AVEC D'AUTRE BON DE RÉDUCTION.

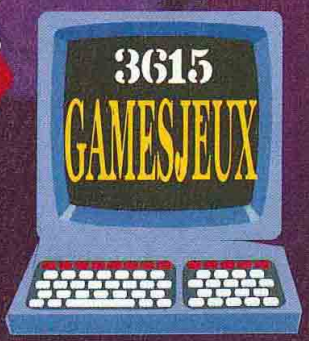
AMIENS (80000)
CENTRE COMMERCIAL HALLES DE BEFFROI
TÉL: 03 22 91 73 33
LUNDI AU VENDREDI 10H-19H30
SAMEDI 9H-19H30

LENS (62300)
BOULEVARD BASLY
TÉL: 03 21 70 01 47
LUNDI AU VENDREDI 10H-12H30/13H30-19H
SAMEDI 10H-20H

REIMS (51000)
15, RUE DE L'ETAPE
TÉL: 03 26 88 24 20
LUNDI 14H-19H
MARDI AU VENDREDI 10H-12H30/14H-19H
SAMEDI 10H-19H

DOUAI (59500)
39, RUE ST JACQUES
TÉL: 03 27 97 07 71
LUNDI AU SAMEDI 9H30-12H/14H-19H

VENTE PAR CORRESPONDANCE
RUE DE LA VOYETTE
CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX
TÉL: 03 20 90 72 32
FAX: 03 20 90 72 23
LUNDI AU SAMEDI 8H30-19H30



POUR PASSER TA COMMANDE OU POUR TOUT RENSEIGNEMENT, UN TÉLÉPHONE À RETENIR

03 20 90 72 32 - FAX : 03 20 90 72 23

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution.
Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

BON DE COMMANDE A RENVOYER A GAME'S VPC

RUE LA VOYETTE - CENTRE DE GROS N°1 - 59818 LESQUIN CEDEX - TEL : 03 20 90 72 32

CONSOLES ET JEUX	PRIX
FRAIS DE PORT*	TOTAL A PAYER

* CEE, DOM-TOM : CARTOUCHES : 40 FRS / CONSOLES : 90 FRS

NOM : ..... PRÉNOM : .....
ADRESSE : .....
CODE POSTAL : ..... VILLE : .....
AGE : ..... TÉLÉPHONE : ..... SIGNATURE (SIGNATURE DES PARENTS POUR LES MINEURS) :

JE JOUE SUR : ☐ SUPER NINTENDO ☐ MEGADRIVE ☐ NINTENDO 64 ☐ PLAYSTATION ☐ SATURN

MODE DE PAIEMENT : ☐ CHÈQUE BANCAIRE ☐ MANDAT LETTRE ☐ CARTE BLEUE N° .....
LES CHÈQUES DOIVENT ÊTRE LIBELLÉS À L'ORDRE DE GAME'S VPC DATE DE VALIDITÉ : ...../..... SIGNATURE :

TOY BIZ

■ **Ça n'arrete pas !**
Les jouets inspirés du jeu vidéo sont en train d'envahir nos magasins préférés, et, si les prix pratiqués sont parfois méchamment prohibitifs, on peut néanmoins, comme Gia, trouver de bonnes affaires en fouinant bien à droite et à gauche. On avait déjà eu la chance de tomber sur des figurines de Resident Evil, on peut à présent trouver Crash Bandicoot. Pour faire plaisir aux amateurs, voici quelques petites exclus à sortir cet été aux States

■ **Resident Evil (deuxieme prise).** La nouvelle série de jouets tirés de Resident Evil 2 nous obligera à acquérir deux figurines dans un seul et même paquet. La particularité de cette gamme est surtout de proposer les personnages secondaires comme William, Ada, Hunk ou Ivy. Non, gia, on ne pourra pas leur arracher les membres.

■ **Gex Toyz.** La mascotte de Crystal Dynamics adore peut-être la télé, mais avant de prendre vie dans un éventuel dessin animé, c'est en figurine qu'elle sera bientôt proposée.
On pourra ainsi trouver Gex dans différents accoutrements et s'éclater avec les gros pas-beaux de la série (Rez, Moo-Shoo Pork...).
Les figurines seront fournies avec différents ustensiles (nunchaku, lunettes...).
A-do-ra-ble.

Action Replay EMS 1.5

JUSQU'OU IRONT-ILS ?

Les joueurs avertis connaissent tous l'Action Replay, qui permet de bidouiller, tricher, faire tourner des démos et même d'offrir à votre Playstation toutes les caractéristiques d'une Yaroze (console de développement amateur). Cette petite boîte que l'on enfiche au dos de la PSX sort dans une nouvelle version : l'EMS 1.5. L'occasion rêvée de vous en apprendre un peu plus sur cet accessoire de génie.

● **Rappelons d'abord les fonctions de l'Action Replay. En saisissant des codes, on modifie certains paramètres et données d'un jeu (comme le nombre de vies, l'invincibilité, la couleur des vêtements, etc.), Switch vous offre d'ailleurs parfois des codes dans sa rubrique de Tips.**

Mais les capacités de l'Action Replay ne s'arrêtent pas là. Il en est effet possible de connecter sa bestiole à un PC et de trouver soi-même ses codes (voir C+ 85). Elle permet aussi de télécharger des démos de créateurs Yaroze pour les visualiser sur son écran de télé. Encore plus fort : certains hackers ont réussi à émuler la Yaroze via cet accessoire. Et vous allez voir que l'on peut aller encore plus loin !

L'action Replay a du ressort

Les nouvelles fonctions de l'Action Replay EMS 1.5, connue aussi sous le nom de Game Enhancer, sont plutôt intéressantes. En plus des miracles suscités, ce nouvel accessoire permet maintenant de passer les jeux import sur tous les modèles de Playstation, sans modification interne. Plus besoin donc d'ouvrir sa console pour y souder une puce, il suffit tout simplement de connecter l'objet dans le port I/O (la petite trappe à l'arrière de la Playstation) et d'effectuer une légère manip – qui n'est pas sans rappeler les premières heures du jeu import sur Playstation. La démarche est simple : il faut installer le ressort (fourni moyennant un petit supplément de prix) sur le bouton détectant l'ouverture du capot (photo a). Placez un jeu (officiel) puis allez dans le menu CD-Rom pour démarrer la machine (photo b). Il ne vous reste plus qu'à revenir au menu principal, à ouvrir le capot et à y mettre votre jeu import (photo c). Sélectionnez ensuite "Start Game with Cheat" ou "Start Game" et, hop la boum ! le tour est joué.

Un bios contre les puces

L'avantage de ce système est qu'il permet également de lire les nouveaux jeux munis de la protection territoriale de Sony. Ainsi, Poporogue et IQ Final, qui refusaient de tourner sur les Playstation PAL à puces, fonctionnent correctement avec ce nouveau système (nous n'avons pas encore pu vérifier avec Final Fantasy VIII). De plus, les nouvelles versions de Playstation étant conçues pour ne pas être ouvertes, cet accessoire s'impose véritablement comme incontournable.

Si on peut regretter que le fabricant EMS ait purement et simplement pompé (sans verser un centime aux auteurs...) le bios Caetla, un système d'exploitation mis au point par un groupe indépendant de bidouilleurs, pour réaliser ce nouvel accessoire, il faut aussi reconnaître qu'il permet à un très large public de profiter de cette merveille. La bête est en effet disponible dans toutes les bonnes crémeries pour la bagatelle de 300 francs (même pas 50 €). Une misère... surtout si l'on est passionné par l'import .

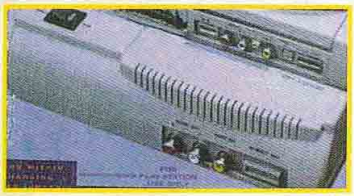
Pad Beatmania Deluxe (PS)

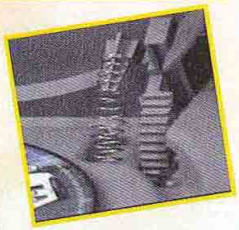
LA FIÈVRE... AU BOUT DES DOIGTS

● Depuis un certain temps, Konami fait son beurre avec les jeux de danse. Et il a raison, car avec Beatmania, il tient un filon en or. Après le simple Beat-con en plastique léger, l'éditeur sort pour son jeu-à-la-mode un nouveau pad de DJ en version DeLuxe. Globalement, c'est toujours la même chose, des touches noires et blanches à gauche, et une platine à scratcher à droite. Mais l'objet est devenu plus massif, plus lourd, plus robuste. Les touches s'allument quand il faut appuyer dessus, et on peut même régler le volume gauche et droite de la sortie casque. En fait, ce nouveau modèle se rapproche de la version arcade originale. Avec le Third Mix sorti récemment, ce sont les DJ en herbe qui vont être contents.
Au Japon, l'objet coûte 7800 yens, soit un peu moins de 400 francs.
Y aura-t-il un importateur assez courageux pour le distribuer en France ?

Carte vidéo-CD

LE CINÉMA SUR PLAYSTATION





● Le vidéo-CD fait un véritable tabac en Asie. La qualité Mpeg qu'on avait connue à l'époque du CD-I a été largement dépassée, grâce au nouveau format Video CD 2.0. Commercialisé à un prix défiant toute concurrence, le Video CD est donc devenu un nouveau standard. Il n'en fallait pas plus pour que cela tombe dans l'oreille intéressée d'un fabricant d'accessoires pour console, qui nous pond une carte permettant de lire ses vidéo CD sur Playstation.
Cette carte, fabriquée par EMS, est un des moyens les plus abordables de s'adonner à sa passion quand on possède déjà la console. Il suffit de brancher l'objet sur le port I/O et RVB de sa machine, d'insérer son vidéo-CD à la place d'un jeu, et le tour est joué ! Les connecteurs étant assez sensibles, assurez-vous de bien les attacher. Ensuite, "booter" la console avec un jeu original, et les films passeront sans problème sur tous les modèles de Playstation, Pal ou NTSC, vieilles ou nouvelles. Autre condition indispensable à la bonne marche de l'ensemble : utilisez uniquement le câble RCA d'origine si vous passez par la sortie RVB. Sur une console non trafiquée, il faudra en outre faire appel à un petit ressort (le même que celui de l'Action Replay décrit ci-contre). A l'origine, cet objet vaut environ 175 francs en version simple, et 215 francs en version Action Replay. Malheureusement, à Paris, il est vendu presque 600 francs ! Idem d'ailleurs pour les vidéo-CD, qui coûtent (dans l'Archipel) en moyenne 40 francs (y compris les nouveautés), alors qu'on les trouve sur Paris pour 140 francs.

UltraHLE pour PC

LA N64 FAIT DES ÉMULES

● Le mois dernier, nous vous parlions de quelques émulateurs poussifs pour Nintendo 64 : Nemu, Nincest, Project Unreality... Eh bien figurez-vous qu'un émulateur PC enfin digne de ce nom vient d'être réalisé. Fonctionnant sous Windows 95/98, UltraHLE n'est utilisable qu'avec des Pentium II équipés de cartes 3Dfx. Le moins puissant des Pentium II, 233 MHz, permet alors de faire tourner parfaitement des jeux comme Mario 64 ou même, accrochez-vous, Zelda : Ocarina of Time. UltraHLE s'offre aussi le luxe de décliner les jeux en différentes résolutions graphiques : du 512 x 384, 640 x 480, 800 x 600 et 1024 x 768. Bluffant !
Evidemment, cet émulateur relance la sempiternelle question des droits d'utilisation de ce type de produits. Utiliser un tel programme n'est pas illégal tant que l'utilisateur dispose des jeux originaux qu'il veut émuler. Ce qui est illicite en revanche, c'est de télécharger des Rom sur Internet et des les enregistrer sur son PC. Les auteurs de cet émulateur se défendent de quelconques actes de piratage, et soulignent qu'ils ont créé cet émulateur simplement pour prouver que c'était possible. Mais il y a de fortes chances pour que ce projet soit mort-né. Deux jours seulement après son apparition sur le site davesclassics.com, l'émulateur n'était plus disponible en téléchargement... Nintendo veille au grain.

ACCESSOIRES DC

■ **CRACHE-PRALINES.** **House Of The Dead 2, à sortir le 25 mars, sera vendu empaqueté avec un des deux flingues de Sega. Le tout pour 380 francs environ au Japon.**

■ **ANALOGIQUE.** **Ascii (roi des pad bizarres) sort une version de son pad analogique pour la Dreamcast. Il sera utilisé pour le première fois avec Aerodancing (le 4 mars au Japon). Son contrôleur principal, à droite, fait office de souris, mais il est surtout destiné à la simulation aérienne ou de robot. Environ 380 francs.**

■ **PAD PATIENT.** **Toujours chez Ascii, voici enfin la version DC du pad pour Get Bass (AM1), qui sera compatible avec les jeux de pêche.**

■ **PURUPURU.** **Voici enfin le "kit vibration" de Sega. Du nom de PuruPuru Pack, il sera utilisé et vendu dès le 4 mars prochain, pour la sortie de Puyo Puyo 4. Son prix est fixé à 80 francs.**

CLONES+

Dans la série quand y en a plus, y en a encore. Voilà des années que Square nous assure (le titre de sa saga Final Fantasy le prouve) qu'il s'agit de la fantaisie finale. Et voilà que le huitième opus est disponible, que sort une compil des excellents Final Fantasy IV, V et VI (Final Fantasy Collection), ainsi qu'une édition spéciale de FFVI (vendue avec un réveil !)... Tout ce petit monde arrivera dans le courant de mars au Japon et proposera des cinématiques inédites.

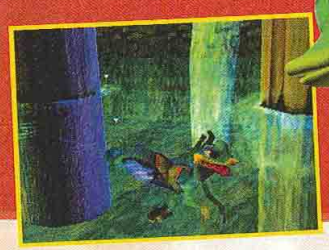
Aquariiium. C'est officiel : un épisode d'Ecco verra bel et bien le jour sur Dreamcast. Toujours réalisé par Appuluza Software, cet opus devrait sortir fin 99 en France.

Rasetsu... à tes souhaits ! Tenchu a bien fonctionné et Konami veut profiter du filon. Le résultat ? Rasetsu no Ken, un produit qui comme le titre de SME vous permettra d'évoluer dans le Japon médiéval à grand coup de katana. Le monde est en 3D et on a le choix entre un homme et une charmante jeune femme.

Non. Ça va pas finir... Ceux qui croyaient s'être débarrassés d'Atlus n'ont plus que leurs yeux pour pleurer. L'éditeur vient d'annoncer son intention de porter Last Bible (une saga RPG jusqu'alors disponible sur Game Gear) sur Game Boy Couleur. Chouette... du neuf !

00Gex contre docteur Rez

Gex se la joue agent secret de première classe et se lance à la poursuite de la pulpeuse Xtra, kidnappée par Rez (et incarnée par Marliece Alandra, de la série "Alerte à Malibu"). Il va donc traverser une trentaine de mondes, qui sont autant de parodies d'univers télévisuels (les pirates, les westerns, les militaires, les contes de fées), et rencontrer plus d'une soixantaine d'ennemis. Comme d'habitude, notre lézard va se retrouver accoutrer de tous les déguisements possibles et imaginables (soldat, gladiateur, Sherlock Holmes... 25 en tout) et n'a rien perdu de sa verve légendaire.



Soul Reaver

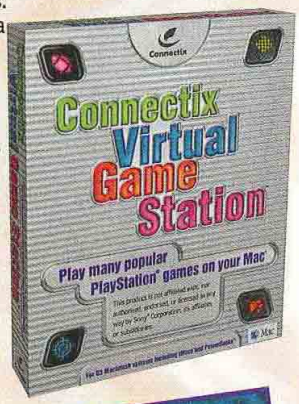
La suite de Legacy of Kain s'annonce prometteuse. Vous jouez un vampire déchu, Raziel, qui veut se venger de son maître. Le jeu est très proche dans son déroulement de Tomb Raider et propose un gigantesque niveau divisé en une quinzaine d'actes (à noter qu'il n'y a presque aucun loading : les infos sont loadées en continu). Le jeu compte une vingtaine d'ennemis différents et douze boss, mais Raziel a de sacrés atouts pour s'en débarrasser. Première bonne idée : le bouton R1 permet de faire face à l'ennemi pour éviter de galérer dans le monde 3D. Vous pourrez réaliser différents Combos, un coup fatal (quand l'ennemi est assommé ou surpris), balancer votre arme sur l'ennemi (torche, urne, pierre, lance...) et, plus tard, user de sortilèges (tremblement, anneaux de feu, vortex...). Au tiers du jeu, Raziel mettra la main sur une épée maudite, la Soul Reaver, qui a la capacité d'absorber de l'énergie (force du soleil, de l'eau, de la pierre, du feu) et de la renvoyer sur les ennemis. Mais cette arme n'est pas maudite pour rien : pour l'utiliser, vous devrez avoir la barre de vie au maximum.

Virtual Game Station (Mac)
SONY ATTAQUE CONNECTIX

● Dans notre dernier numéro, nous vous présentions en avant-première le Virtual Game Station, un émulateur Playstation pour Macintosh. Quelques semaines après son annonce, et le jour même de sa mise en vente aux Etats-Unis, Sony intente un procès à Connectix pour atteinte à la propriété intellectuelle...
"Le Virtual Game Station ne procure pas exactement la même sensation que l'on peut éprouver en jouant sur Playstation (...). Connectix a introduit sur le marché un produit qui déjoue le système antipiratage de la Playstation (...), ce qui signifie que le produit Connectix nuira non seulement à Sony Computer Entertainment Inc. mais aussi à ses éditeurs partenaires", explique-t-on chez Sony. Sony France estime pour sa part que l'arrivée d'un tel produit sur Macintosh serait un véritable tremplin pour le piratage. En effet, à l'heure où les produits pirates circulent librement dans les cours de récréation et que d'autres sont saisis quotidiennement en douane, le manque à gagner pour Sony et ses partenaires est phénoménal. Le constructeur préfère donc prendre les devants.
De son côté, Connectix se défend en annonçant qu'il n'a violé les droits de propriété intellectuelle de personne et que la récente mise à jour de son émulateur (version 1.1) dispose d'une solide protection contre l'usage des CD pirates (ce que ne possède d'ailleurs pas la Playstation, NDLR).
Roy McDonald, président de Connectix, s'attriste de ce procès et espère, après d'âpres discussions, trouver en Sony un solide partenaire marketing pour son émulateur. Quoi qu'il en soit, Connectix fait fi de toute procédure et vend son émulateur sur Internet pour 49 dollars.

DERNIÈRE MINUTE
En attente du jugement, Sony avait demandé à ce que l'émulateur Virtual Game Station soit retiré de la vente. Cependant, un juge de San Francisco vient de rejeter cette plainte !

Nul doute d'ailleurs que la publicité apportée par ce procès fera de ce produit un véritable objet de collection.
Vous pouvez faire part de vos réactions par email (ngavet@emapalpha.fr).
Le grand feuilleton de l'été est en avance cette année, et TF1 n'est même pas sur le coup !



Guardian's Crusade

La Playstation essaie d'attirer un public plus jeune. Après Monkey Hero, voilà un nouveau RPG destiné principalement à nos petites têtes blondes. Votre personnage, évidemment sauveur du monde, est vu de trois quarts et vous pourrez faire pivoter les angles de caméras à la manière d'un Musashiden. Evidemment, le rendu est en semi haute-résolution et si le tout ne pète pas de détails, il a l'avantage d'avoir avoir un aspect très clean. Du point de la quête, on est hyper dirigé avec une petite fée qui nous rappelle à tout instant le but et l'emplacement de la mission en cours, ce qui peut s'avérer pratique. Pour ce qui est des combats, c'est du classique de chez classique, avec la possibilité d'attaquer, de se défendre et d'utiliser des objets ou des magies.

NINTENDOJO

■ **Bond, his name is...** Nintendo vient d'empocher les droits du prochain épisode des aventures de 007 "The World is not Enough", actuellement en tournage avec la pulpeuse Sophie Marceau. Rare, déjà responsable de GoldenEye, semble en bonne position pour s'occuper de l'adaptation. Reste à savoir sur quel support sortira ce jeu...

Contra en métal. Si la version N64 de Contra semble définitivement abandonnée, Konami se questionne toujours pour savoir s'il adaptera son Metal Gear sur N64. La base installée de N64 et le peu de mémoire des cartouches sont les deux éléments qui feront pencher Konami dans un sens ou dans un autre.

Residentiel 64. Resident Evil sur N64 ? Tous les fans de Mario le souhaitent mais Capcom ne semble pas vouloir (encore ?) officialiser les rumeurs qui se font de plus en plus insistantes. Une récente interview d'Okamoto, publiée dans le magazine japonais "Dengeki Nintendo 64" laisse pourtant entendre que la compagnie travaille actuellement sur une adaptation, mais la filiale américaine du groupe s'est empressée d'indiquer qu'il n'y avait "aucune annonce qui pouvait être faite en ce sens", sans pourtant infirmer l'info. Espoir...

Nintendo Space World. N'ayant pu (ou voulu) tenir son salon en novembre comme prévu, Mario vient d'annoncer que le Nintendo Space World se tiendra du 1er au 3 mai prochains, à Chiba au Japon.
On ne sait pas ce qui sera présenté mais ce salon sera forcément un excellent rodage pour l'E3, qui se tiendra, lui, du 13 au 15 mai à Los Angeles.

BIZNES

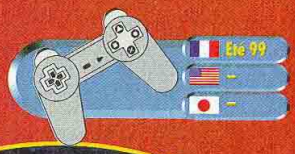
Ils dansent le Milia. Le rendez-vous français des acteurs du jeu vidéo, le Milia, s'est déroulé du 8 au 12 février, à Cannes. Sega devait y présenter sa Dreamcast et dévoiler ses stratégies européenne et américaine. Les éditeurs de leur côté devaient venir avec leurs dernières nouveautés. Pour la première fois, le Milia d'or s'ouvre aux jeux consoles (Nintendo est d'ailleurs en excellente position). Pour des raisons de délais d'impression, nous vous proposerons un compte rendu le mois prochain.

EA en forme. Electronic Arts vient de publier d'excellents résultats pour son troisième trimestre. L'éditeur annonce 520 millions de dollars de revenus sur les trois derniers mois, soit une hausse de 33 % par rapport à la même période l'année dernière (391,2 millions de dollars). Sur les neuf derniers mois, EA a sorti 21 titres différents tous supports confondus.

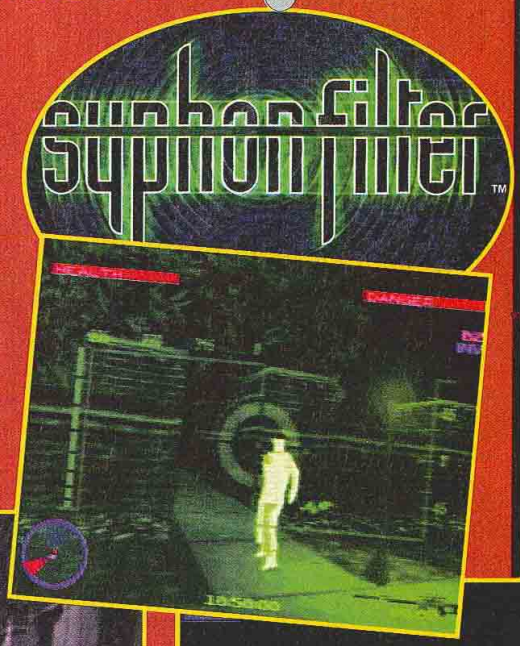
Biz to Biz. Pour mettre en lumière les excellents chiffres d'EA, mettons en parallèle les non moins excellents résultats d'Hasbro sur le quatrième trimestre de son année fiscale. Ses revenus atteignent 131,8 millions de dollars, soit une hausse de 18 %, par rapport à la même période l'année dernière (111,3 millions de dollars).

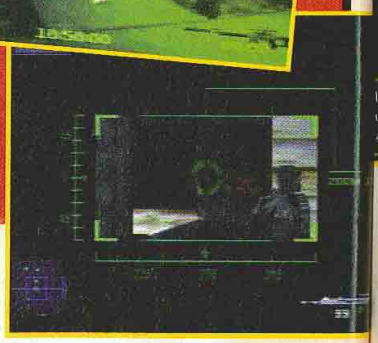
VirginInterplay. Virgin et Interplay devraient avoir fusionné au moment où vous lirez ces lignes. Interplay était à la recherche d'un réseau de distribution (que Virgin maîtrise) et Virgin était demandeur de jeux (le catalogue de Westwood étant passé aux mains d'EA). Le rapprochement était donc inévitable. Longue vie aux jeune mariés...

Syphon Filter

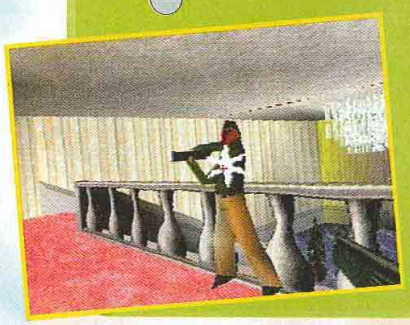


Syphon Filter n'a rien à voir avec Mario, ni avec la plomberie d'ailleurs. Ce jeu d'action à la troisième personne, à l'image de Tomb Raider ou de ODT est tout en 3D temps réel : on se déplace librement à travers les niveaux, dans l'espace disponible. Les missions proposées varient au cours du jeu : reconnaissance en milieu hostile, anti-terrorisme ou encore action directe. Pour vous accompagner, vous aurez un solide armement : fusil à infrarouge, grenades explosives, silencieux et fusil à lunette pour jouer les snipers... Votre personnage est capable de s'agenouiller, de ramper, d'effectuer des roulades, de sauter ou encore de grimper sur certains murs. Notez que le jeu est compatible avec le pad analogique et le Dual Shock. Voilà qui va sérieusement secouer les méninges.



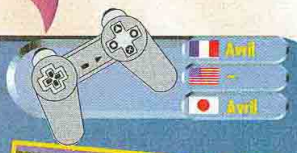


Rainbow Six



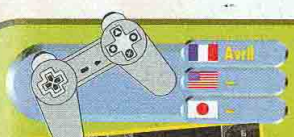
Adapté du jeu PC du même nom, Rainbow Six n'a toutefois plus grand-chose à voir avec son grand frère. Dans ce jeu de stratégie militaire, vous deviez assigner des tâches spécifiques à tous les membres d'un commando. Vous pouviez même vous adonner au jeu en réseau. Sur Playstation, son adaptation est nettement plus orientée action. Ce qui ne sera pas sans déranger certains puristes, mais Take Two assure que l'aspect stratégique de cette œuvre (numéro un des ventes aux States) sera conservé. Le scénario se révèle pour sa part toujours aussi passionnant, puisqu'il est basé sur un bouquin de Tom Clancy ("A la poursuite d'Octobre rouge") intitulé... "Rainbow Six".

Mucho



Ce jeu d'adresse à la Bomberman, édité par Titus, vous propose de choisir un personnage, parmi cinq, qui aura la particularité de tirer des projectiles ou de se battre au corps à corps. Vous vous retrouverez projeté dans des labyrinthes en 3D, à la recherche, en un temps imparti, de trois petits personnages, cachés dans des coffres, qui vous ouvriront la sortie. Bien sûr, il y a des pièges partout, des ennemis dans tous les sens, et vous aurez le pouvoir de changer la configuration des chemins du labyrinthe pour arriver jusqu'au coffre convoité. Dix mondes, composés de trois sous-niveaux, et un mode 2 joueurs sont disponibles.

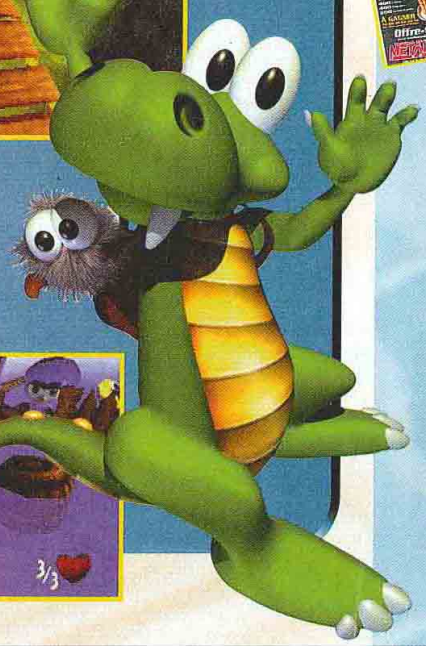
Wing Over 2



JVC vous propose pour le mois d'avril de découvrir la suite de Wing Over. Le jeu est cette fois bien plus orienté vers la simulation, mais garde toujours un aspect "prise en main immédiate". Le jeu s'avère en outre beaucoup plus pédagogique avec une partie entraînement, qui devra être complétée avavt de vous lancer dans de mémorables dog-fights. Ces entraînements sont payants et vous devrez donc travailler pour récolter quelques brouzoufs et continuer à vous entraîner. Dans l'ensemble, ce n'est pas très beau mais assez planant.

Croc 2

L'un des premiers Mario-like de la Playstation accouche d'une suite. Faut dire que notre croco s'embêtait ferme après avoir terrassé le baron Dante. Les gars de chez Fox Interactive lui donnent donc une seconde chance en l'envoyant libérer l'un de ses jeunes frères. Graphiquement, le jeu reste dans la même veine que le premier opus, avec de chouettes effets de lumière et une 3D de bonne qualité. Notre héros est toujours un as de la plate-forme, et les commandes analogiques ont, de plus, été considérablement améliorées.



DIVERS

■ **Le soleil se leve.** La société Sunrise nous dépanne assez souvent pour que nous renvoyions l'ascenseur. Cette équipe de passionnés est l'un des meilleurs spécialistes import de la place de Paris (normal, ils ne font QUE ça !) et propose aux particuliers et revendeurs l'un des choix les plus étoffés en import. Si vous avez trouvé une Neo Geo Pocket en France,c'est certainement grâce à eux. Le test de Eretzvuju dans ce numéro ? C'est encore eux qu'il faut remercier...
Un département VPC vous permettra désormais de commander dans toute l'Europe les produits import les plus frais (01-47-70-27-04) et, cerise sur le gâteau, la société se fera un plaisir d'envoyer à ses meilleurs clients un catalogue mensuel sur toutes leurs nouveautés.

■ **Je mange donc je joue.** Le deal est assez rare pour être signalé. Konami et Nestlé ont annoncé un partenariat permettant à tous les acheteurs d'au moins deux boîtes de céréales Golden Grahams de renvoyer leurs preuves d'achat et de s'offrir Metal Gear Solid pour 299 francs. L'opération commencera le 15 février. Bouffeurs de croquettes, à vos Caddies...

Précisions. Infogrames vient de nous apprendre que le code "Master Warp" du jeu Starshot fait parfois planter le jeu. Enfin, vu qu'il propose un choix des niveaux, ce n'est pas bien dérangeant. Vous voilà toutefois prévenu, faut pas abuser des bonnes choses !

DANS TA FACE

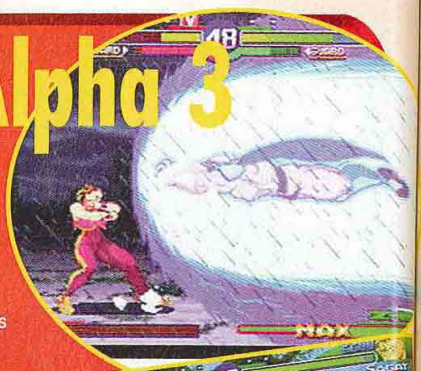
■ **Bloody late !** Virgin vient d'annoncer que son très attendu Bloody Roar 2 est repoussé à avril. Les plus furieux pourront toujours se tourner vers l'import. On est curieux de voir les ventes des différents jeux de baston de Virgin car quatre titres dédiés

à la baston (et non des moindres, voir ci-contre) sortiront durant le mois d'avril chez le même éditeur. Culotté !

■ **Par Toutatis !** Dans un genre un peu différent mais toujours axé sur la distribution de claques, Astérix sur Playstation voit également sa date de sortie repoussée à avril en France. "Mimine, sors le tatou !"

■ **Prince, l'artiste.** Après l'excellent Knockout King d'EA, c'est au tour de Codemasters de s'essayer à la simulation de boxe sur Playstation avec Prince Naseem Boxing. En plus de la licence de ce champion poids plume percutant (31 combats, 31 victoires, 28 KO !), PNB offre un mode Management qui permettra de gérer de manière assez complète la carrière d'un boxeur. Le jeu compte 16 boxeurs différents dont les étonnants Slick Daddy Ellis ou Bruce Shadow Man.

Street Fighter Alpha 3



C'a y est, la déferlante des jeux de baston de Capcom arrive enfin en version officielle. Dans le lot, Street Fighter Alpha 3 (connu sous le nom de SF Zero 3 dans d'autres contrées) restera certainement le titre le plus intéressant. Capcom a fait fort : en plus de nous offrir de nouveaux personnages, il concentre la totalité des combattants jusqu'alors disséminés dans les différents épisodes et parfois complètement perdus de vue.

Au final, ce ne sont pas moins de trente-trois personnages différents (dont deux cachés) qui seront proposés. On retrouvera ainsi avec plaisir le génial Blanka, l'adorable Rose ou le très thaïlandais Dee Jay. Certes, d'un point de vue structurel peu de nouveautés sont à noter : on est déjà revenus des Combos, Furies ou autres coups (très) spéciaux, mais ce Street Fighter reste sans conteste le titre qui consacrera la série. En matière de baston 2D, il reste de très loin le jeu le plus incontournable de la Playstation.

Darkstalkers 3

Dans un genre un peu particulier, même si nous restons toujours dans la baston 2D, voici Darkstalkers 3 (connu aussi sous le nom de Vampire). Les dix-neuf personnages sont bien plus atypiques que ceux d'un Street Fighter, puisque tirés de contes d'horreur. Mais bizarrement, le jeu n'est pas gore pour un sou.

En sus des modes Arcade, Versus, Gallery, on notera un mode Original Character, qui permet d'éditer un personnage à son effigie (nom, couleur, puissance...). Du point de vue des combats, on reste dans la grande tradition des Street, à la seule différence que l'énergie accumulée lors des combats permettra de booster ses coups spéciaux (et pas forcément de balancer une Furie) ou encore de réaliser une nouvelle Furie qui enverra le perso ciblé dans votre décor pour continuer le combat.

Tourno
PIERR
N'AMA

● Pierre Lan
le championn
Australien, 3
empocher les
Namco (est-c
deux hôtesse
le courage d'
disant : "L'an

Mo
Str

L'a
M
es
France. On
de base (Ch
des masses
ne propose
plein comba
équipe pour
Furies ou en
fiques. Entre
Marvel, on d
sept combat
jeu sont clas
notera l'exist
Gallery qui v
de visualiser
tions. Cet op
avec SF Alph
de la baston
Playstation !

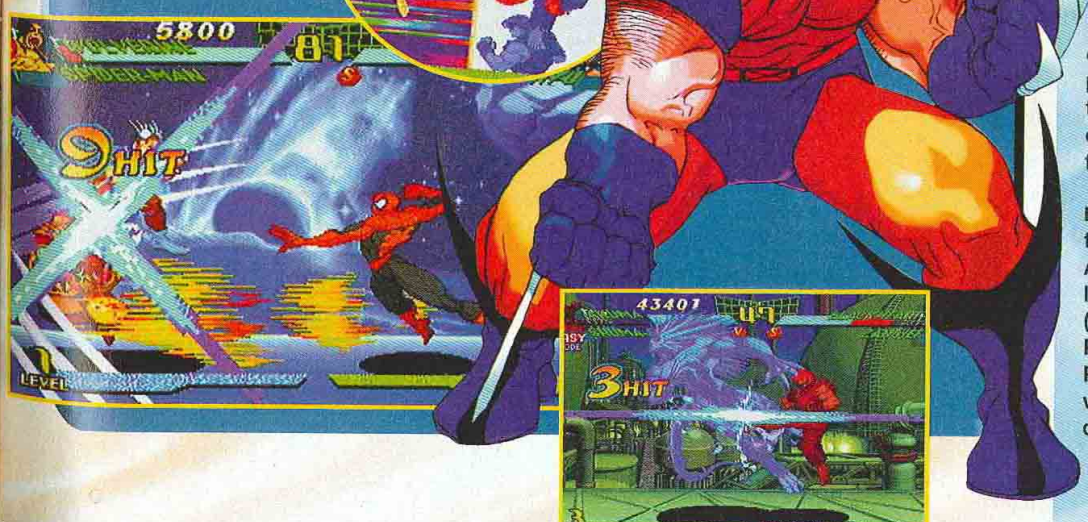
Tournoi Tekken 3 Iron Fist

PIERRE QUI ROULE (EN VIPER) N'AMASSE PAS THUNE

Pierre Landouzy n'aura pas été au bout de son rêve : remporter le championnat mondial de Tekken 3. Éliminé au troisième tour (1/4 de finale) par un Australien, 3 manches à 2, Pierre est rentré chez lui en Eurostar, sans passer par la case départ et sans empocher les 5 000 dollars de récompense offerts au vainqueur du tournoi. C'est un Anglais de chez Namco (est-ce bien équitable ?), Ryan Hart (notre photo), qui empoche les biftons, le blouson de cuir, les deux hôtesses et monsieur Nakamura, le patron de Namco Japon. Pierre, déçu par sa défaite, n'a pas eu le courage d'avaler la Harley en entier comme promis dans le dernier numéro. Il s'est arrêté au carbu en disant : "L'année prochaine, je reviendrai, en Solex s'il le faut, et je gagnerai !".

Marvel Super Heroes vs Street Fighter

La suite de X-Men vs Street Fighter, Marvel Super Heroes vs Street Fighter, est programmée pour le printemps en France. On retrouve les "combattants de la rue" de base (Chun-Li, Ryu...), cette fois épaulés par des masses tels que Hulk ou Blackheart. Si le jeu ne propose toujours pas de changer de perso en plein combat, le second combattant de votre équipe pourra néanmoins intervenir dans certaines Furies ou en réalisant des coups spéciaux spécifiques. Entre les gars de Street Fighter et ceux de Marvel, on dénombre pas moins de dix-sept combattants. Les modes de jeu sont classiques et l'on notera l'existence d'un mode Gallery qui vous permettra de visualiser des illustrations. Cet opus représente avec SF Alpha 3 la crème de la baston 2D sur Playstation !



PSYGNOSIS, GO !

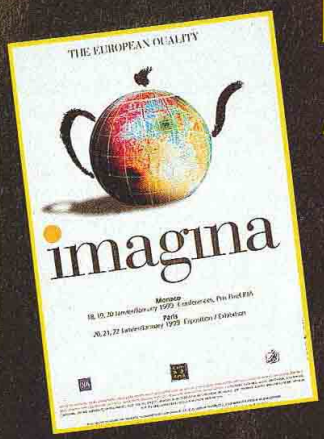
■ **WipEout 3.** C'est officiel, Psygnosis est bel et bien en train de travailler sur le troisième opus du jeu qui a marqué les annales de la course futuriste : WipEout. Les équipes responsables des deux premiers volets se sont remis au labeur pour nous proposer huit nouveaux circuits, trois nouvelles équipes et un jeu compatible avec le Dual Shock.
Par contre, on ne sait toujours rien de la musique ni de la date de sortie.

■ **Rendons au gras-double...** ce qui est au gras-double ! En effet, certaines musiques du tripant Rollcage de Psygnosis (C+85 : 86 %) ont été réalisées par le technoïde à la mode (baisse le son Switch !), Fatboy Slim. Certains thèmes sont tirés de son excellent album (notre photo) "You've come a long way baby".
A voir donc, et surtout à écouter de toute urgence.

■ **Compression.** Après la fermeture de ses studios américains, Psygnosis vient d'annoncer une réduction d'effectifs au sein de ses studios anglais. Tous ces éléments laissent à penser que la société traverse une crise que nous espérons passagère. "Ô faucon, reprends ton vol !".

■ **Le malheur des uns...** faisant le bonheur des autres, Activision vient de récupérer la distribution américaine (forcément) des titres de Psygnosis. Intéressant, car Psygnosis a plus d'une vingtaine de titres en développement. Longue vie.

imagina 9



Pour ses dix-huit ans, Imagina a explosé ! C'était au départ une manifestation concentrée sur trois jours, à Monaco. A présent, il s'agit d'un véritable festival qui s'étale entre la Principauté et Paris. Pendant une semaine (du 18 au 22 janvier), les images de tous horizons ont occupé le devant de la scène : télévision interactive, 3D sur le Web et effets spéciaux élevés au rang de stars. Cette année, un vent nouveau a soufflé sur la côte : le jeu vidéo, jusqu'alors confiné au prix Pixel-INA, a eu droit à sa journée, avec force conférences et images inédites. Champagne ! Et compte rendu...

SPY

Si la dix-huitième édition d'Imagina a plus que jamais ouvert ses portes aux "jeunes talents", elle l'a également entrouverte à l'un des plus gros "bouffeurs de 3D" de l'époque, à savoir la chose vidéoludique. Deux conférences sur six étaient consacrées à notre univers et, si certains conférenciers ont élevé le "débat" vers des sommets inaccessibles, d'autres avaient gardé les pieds sur terre. C'est ainsi que les géniteurs de Créatures nous ont entretenu de la "vie" artificielle. La société Mathématiques Appliquées, quant à elle, espère sortir un jour une carte d'"intelligence artificielle", à la manière des cartes accélératrices 3D. Côté développement, la société Virtools propose aux concepteurs de jeux des outils logiciels pour leur permettre de réaliser rapidement des "prototypes" de leur concepts sous forme de démos.

"Final Fantasy", ze Movie

Cette année, c'est sans conteste le film d'animation qui a tenu la vedette à Imagina. Depuis le succès de "Toy Story", le marché du film en images de synthèse n'a cessé de croître. Dreamworks s'est mis sur les rangs avec

Deuxième film tout en images de synthèse, "Antz" ("Fourmiz") se veut, avant tout exploit technique, un film.

TOTALE FANTASY

Après la courte démo de son long métrage, Square nous a présenté quelques images d'intro de FFVII et VIII. L'occasion de rappeler que FFVII compte une quarantaine de minutes d'images de synthèse, qu'il a coûté près de 15 millions de francs et que 150 personnes y ont œuvré. Le huitième opus, quant à lui, devrait compter plus de cinquante minutes de cinématiques ! Shinji Hashimoto, désolé de ne pouvoir donner à la presse des images de son film, n'a malheureusement pas pu nous dire quand sortiraient les versions française ou américaine de FFVIII.

En charge de l'infographie 3D sur FFVII, Shinji Hashimoto dirige à l'heure actuelle les studios hawaïens de Square.

a 99

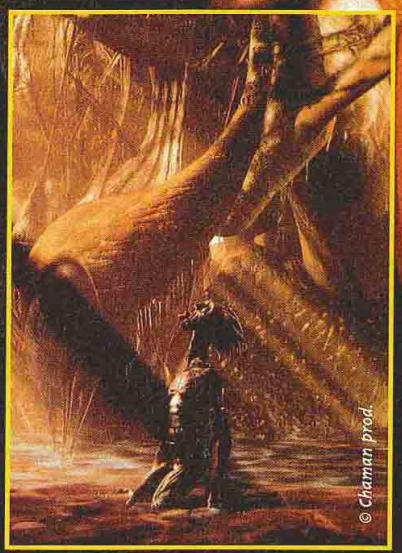
"Fourmiz", Disney continue sur sa lancée en sortant "1001 pattes", et en préparant "Toy Story 2". L'industrie du jeu vidéo s'y est mise à son tour. Squaresoft, par exemple, est venu au salon présenter les premières images de son "Final Fantasy, the Movie" (titre non définitif). Ce film en images de synthèse n'aura que peu de rapport avec la série des RPG, comme nous l'explique Shinji Hashimoto, président de Square Honolulu. "Tous les épisodes de Final Fantasy ont raconté des histoires sans rapport entre elles, même si elles possédaient un titre et des personnages communs. Le film que nous préparons profitera certainement de la notoriété de Final Fantasy, mais n'aura rien à voir en terme d'histoire avec Final Fantasy VII, VIII ou IX." Deux cents personnes basées à Hawaï travaillent actuellement sur le film qui devrait sortir en 2001 aux Etat-Unis. Au vu de la courte démo proposée, nous sommes en droit d'attendre un niveau graphique sidérant.

70 personnes travaillent sous la direction de Denis Friedman (en médaillon), pour réaliser le premier film français en images de synthèse, "Gaïna".

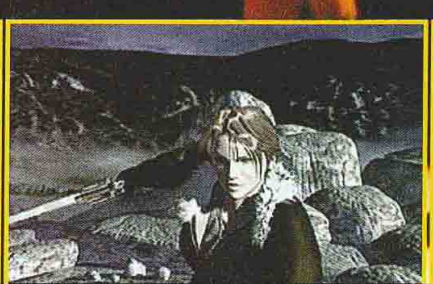
© Chaman prod.

"Gaïna", l'histoire avant tout

Si l'on peut estimer à 150 millions de francs le budget de développement de la production de Square, le premier film français en images de synthèse, "Gaïna", ne devrait coûter que le tiers de cette somme. "Je n'ai pas les moyens techniques de lutter contre Dreamworks ou Disney. Mon pari, c'est de ▶



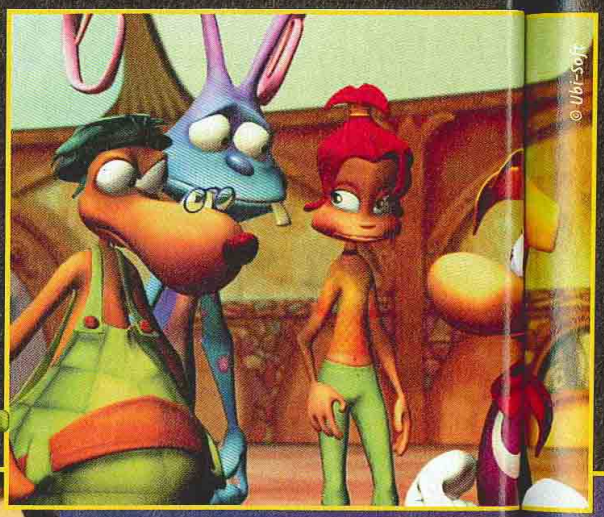
© Chaman prod.



imagina 99

▶ réaliser, avec mon budget, le meilleur film possible", nous a expliqué Denis Friedman, président de la société Chaman responsable du projet. Ce personnage n'est d'ailleurs pas étranger à l'univers vidéoludique. Après avoir travaillé pour Atari et Broderbund, il a fondé, en 1993, la filiale française de Psygnosis. "Gaïna" était à l'origine un projet vidéoludique qui, par la force des choses, s'est mué en projet télé de 52 minutes, puis en film d'animation. "Faire un film en images de synthèse est un tout autre métier que celui qui consiste à créer des jeux. Il faut comprendre que la mécanique de mise en place d'un projet cinématographique (suivi de production, fabrication) n'est pas du tout la même que celle d'un jeu vidéo. Il faut que l'histoire soit bonne, que le montage soit bon... car ce ne sont pas forcément les belles images qui font un bon film." "Gaïna" est programmé pour la fin de l'an 2000, et, forcément, un jeu tiré du film sortira en parallèle.

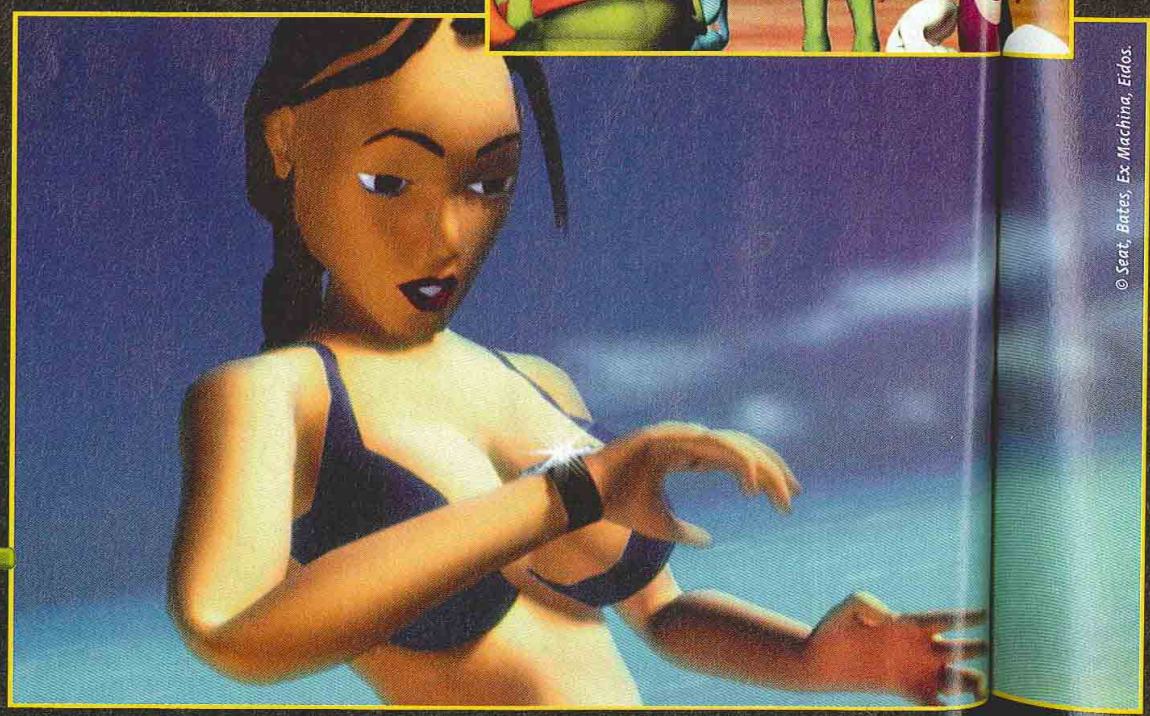
Grand Prix Imagina cette année, "Bunny" montre les incroyables possibilités en matière d'éclairage du logiciel de radiosité de Blue Sky Studio. A tomber raide !



Voici la première image du dessin animé centré autour de Rayman.

Un nouvel Eldorado

Depuis quelques années, la tendance qui consistait à adapter des films en jeux vidéo s'inverse. Les projets de films qui mettent en scène des héros de jeux vidéo, avec des acteurs en chair et en os, se multiplient (Tomb Raider, Duke Nukem, Doom...) et l'industrie du jeu vidéo s'attaque maintenant au film d'animation. En effet, en plus des exemples sus-cités, Oddworld travaille sur un long métrage en images de synthèse basé sur Abe, et Ubi Soft devrait développer un dessin animé autour de l'univers Rayman. Reste à espérer qu'en fricotant avec le cinéma et le film d'animation, l'industrie du jeu vidéo ne perdera pas sa créativité.

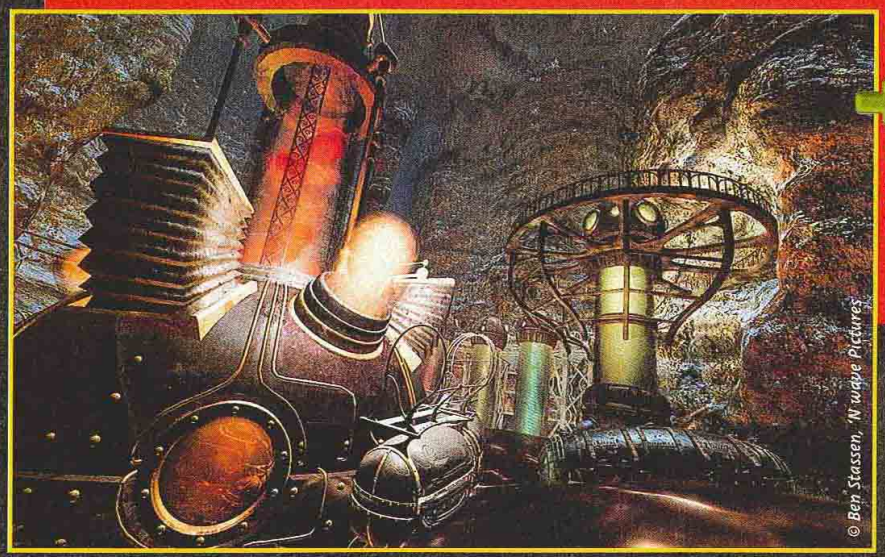


Pour ses dix ans, Ex Machina a proposé de faire gagner une Seat Arosa par tirage au sort. L'occasion de rappeler que cette société a réalisé les pubs pour Seat, avec Lara en vedette.

PRIX PIXEL-INA

Le prix Pixel-INA n'a pas récompensé l'intro de Tekken 3. C'est Amerzone, un jeu PC qui l'a emporté devant Abe.

Dans la catégorie "habillage de chaîne", Game-One a remporté le deuxième prix derrière celui de la Coupe du monde.



© Ben Stassen, 'N vigue Pictures

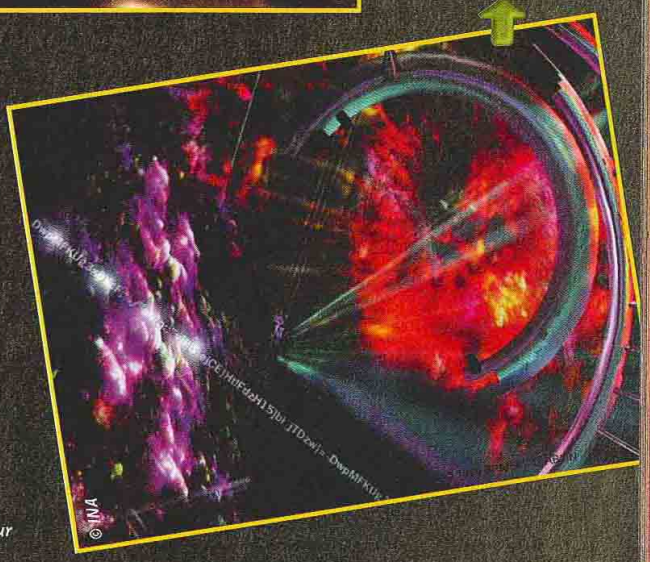
Les films diffusés dans les cinémas dynamiques ont toujours leur place au Prix Pixel-INA. Graphiquement, il s'agit certainement de la catégorie la plus bluffante.

© Ubi-Soft

© Seat, Bates, Ex Machina, Eidos.

© Frederic Vico, Daniel Tecquert

19 équipes d'infographistes se sont affrontées pendant 24 heures pour donner vie à ce bébé danseur, véritable star du Net. Les vainqueurs (deux infographistes de Cryo) sont repartis avec une station Silicon Graphics.



© INA

L'habillage d'Imagina a été particulièrement peaufiné cette année.

Driver

Premiers pas dans la Mafia

Reflections Interactive aura vu naître l'univers vidéoludique. Installée à Newcastle, cette société anglaise développe sur la majorité des supports depuis plus de quatorze ans, dont huit passés main dans la main avec Psygnosis. On lui doit des titres comme Shadow of the Beast ou Destruction Derby. Aujourd'hui rachetée par GT Interactive pour la rondelette somme de 80 millions de francs, Reflections en profite pour dévoiler Driver. Au menu : un poil de Destruction Derby, une poignée de GTA et un soupçon de Cannonball.

Spy

Quel est le point commun entre "Bullitt", "Starsky & Hutch", "The Blues Brothers" et "Cannonball" ? Les courses-poursuites en caisses surgonflées, précisément. Driver s'en veut la réincarnation vidéoludique. Vous incarnerez un flic chargé d'infiltrer la Mafia en devenant chauffeur de gang. Chaque matin, au réveil, votre personnage aura le choix entre trois missions : du simple rendez-vous (pour aller chercher des complices responsables d'un casse) au rackett le plus primaire (en balançant votre caisse dans la vitrine d'un restaurant mauvais payeur, par exemple...). Le jeu comptera plus d'une quarantaine de missions, qui seront autant de situations particulières, et trois fins différentes, qui s'activeront en fonction de la réussite ou de l'échec de certaines missions primordiales.

On change de moteur

D'un point de vue technique, Reflections a décidé de changer le moteur 3D qui a fait le succès de Destruction Derby. On reste toujours dans un univers en 3D où le carambolage tient une large place, mais le comportement des bolides s'avère beaucoup plus réaliste et les graphismes sont à présent en "semi haute-résolution" (la véritable haute-résolution n'est pas possible sur Playstation). "Quatre villes américaines, New York, San Francisco, Miami et Los Angeles, ont été modélisées à partir de photographies et de vidéos prises sur place, nous explique Garreth Edmonson, le chef de projet. Un des producteurs du jeu résidant à Miami a même été capable de se rendre jusqu'à Ocean Drive dans le jeu sans utiliser de carte !". Chacune de ces villes compte jusqu'à 50 kilomètres de routes et environ 150 000 bâtiments. Implanter un mode Ralenti qui permette de réaliser un film de vos exploits en plaçant les caméras où bon vous semble n'a donc pas été une mince affaire...

Dans le jeu, les règles élémentaires de conduite (arrêt aux feux rouges et aux stops, limitation de vitesse) seront respectées par la totalité des véhicules "non-joueurs", renforçant ainsi le réalisme de l'aventure.

Dans l'illégalité

Le comportement des policiers sera pour sa part plus ou moins violent selon le niveau de difficulté sélectionné (au maximum, quatre voitures de police vous poursuivront) et Garreth Edmonson de préciser : "A la différence de Carmageddon les piétons se jetteront sur le côté à votre approche". Votre personnage sera en outre capable de piloter une quinzaine de voitures différentes. Même si elles sont reconnaissables, aucune licence n'a été accordée à Reflections. "C'est une honte !, enrage le patron de Reflections, Martin Edmonson. Les constructeurs acceptent que leurs voitures soient impliquées dans des actions illégales dans un film ou une série, et ils refusent de nous les concéder pour ce motif..."

Le comportement du véhicule évoluera en foncion des chocs encaissés !

Le Replay permettra de déplacer les caméras pour réaliser des petits films (un ou deux blocs mémoire seront nécessaires).

Pas le droit à l'erreur

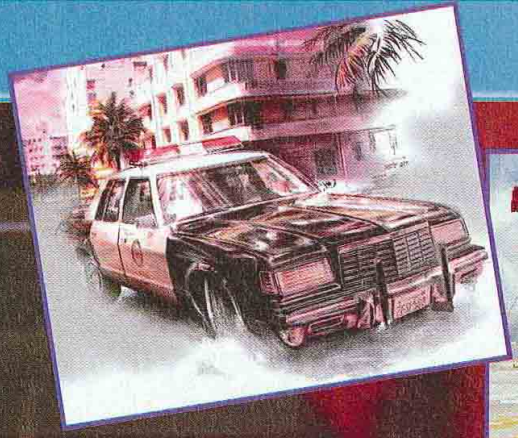
Quoi qu'il en soit, ce projet initié depuis plus de deux ans (juste après l'étrange Monster Trucks) aura nécessité un million de livres sterling (soit 1 248 000 euros). Et selon le chef de projet, "une vingtaine de personnes ont débuté le projet mais c'est à quarante que nous le finirons". Lors de la présentation à la presse (en janvier), Reflections n'a pu présenter qu'une seule ville aux missions non implémentées. Il faudra donc attendre quelques semaines pour se prononcer mais, comme le dit Martin Edmonson, "les investissements sont tels que Reflections n'a pas le droit à l'erreur."

Jusqu' vous cour

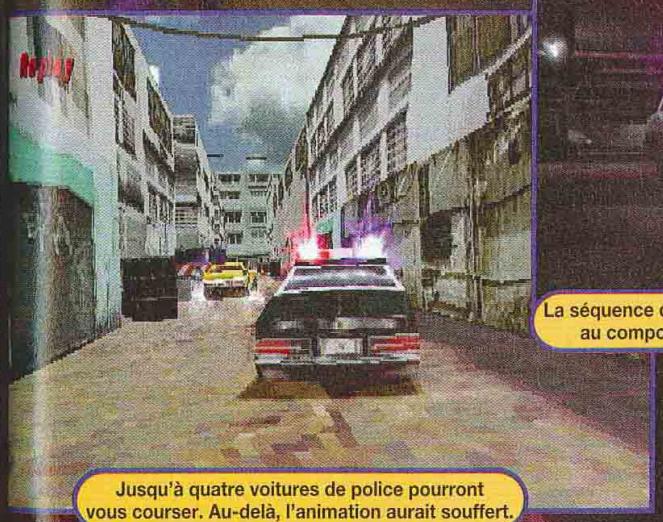
PLAYSTATION

Reflections/26 mars

s p as
Ma fia



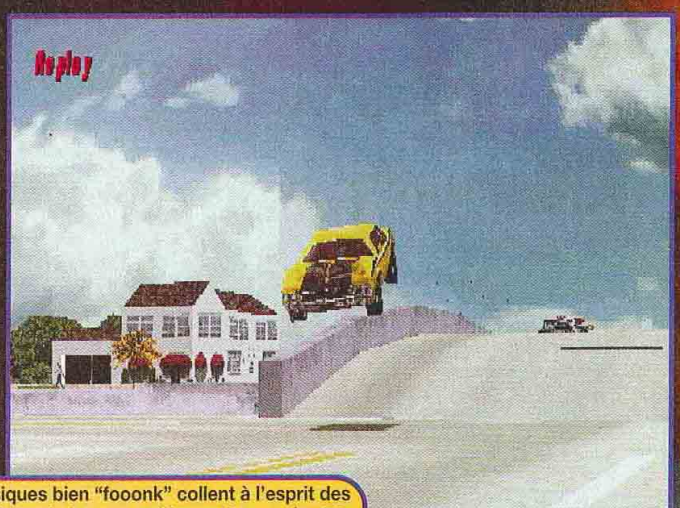
Evidemment la majorité des décors sont destructibles.



Jusqu'à quatre voitures de police pourront vous courser. Au-delà, l'animation aurait souffert.

La séquence d'introduction montre le soin apporté au comportement des véhicules. Superbe.

Certaines missions se dérouleront de nuit. Les éclairages valent le coup d'œil.



Les musiques bien "fooonk" collent à l'esprit des productions cinématographiques des années 70.

réciser :
ageddon
sur le
Votre
re
quinzaine
Même si
es,
ccordée
e honte !,
ections,

t que
bliquées
es dans
ls
céder
f..."

oit

soit,
é depuis
ans
'étrange
cks) aura
million
ling (soit
n le chef
de
projet
e nous

(en
ou
ille
nentées.
quelques
ncer
n
ements
n'a pas

Ubi Soft à fond

Ubi soft s'apprête à inonder le marché avec des conversions 32 et 64 bits de son célèbre Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 (ouf !). Mais les efforts des 450 membres des équipes de développement de Ubi Soft Montréal ne s'arrêtent pas là. D'autres surprises sont annoncées pour les mois à venir. Consoles+ s'est rendu au pays des caribous et vous dévoile tout !

Le mode Multijoueur permet de s'affronter en écran splitté.

Les conditions climatiques peuvent décider de la victoire.

Les réglages sont innombrables et précis.

MONACO GP 2 SUR N64

Fort d'un chiffre d'affaires record pour l'année passée (on parle de 600 millions de francs) et de l'ouverture de nombreux studios de développement de par le monde (jusqu'en Roumanie !), Ubi Soft développe à tout va.
Premier jeu présenté, la version Nintendo 64 de Monaco Grand Prix. Prévu pour avril 99, ce titre est développé sous la tutelle de Mathieu Ferland, le chef de projet. Toute l'équipe s'affaire à améliorer le jeu au maximum et surtout à le rendre capable de détrôner F1 Grand Prix au palmarès des simulations de courses automobiles sur la 64 bits de Nintendo. Le challenge principal consiste à conserver les aspects très pointus de la simulation PC et d'adapter la jouabilité et le confort de jeu pour le public des consoles.

La précision en héritage

Les paramètres disponibles dans cette nouvelle production laissent entrevoir de belles possibilités de modifier à loisir les F1. Adapter la voiture de son choix à sa conduite, aux intempéries et à ses adversaires est désormais à la portée de tous. De plus, la prise en main reste très évidente et ce dès le début de la partie. Le jeu est tout de même résolument tourné vers le fun et il est possible de concourir sur les circuits officiels sans passer par trop d'étapes.

Des graphismes prometteurs

L'esthétique générale du jeu est très séduisante, les détails sont nombreux et les couleurs vives. Les capacités de la console sont bien exploitées et des effets ont été ajoutés pour rendre certaines situations à l'intérieur du cockpit plus réalistes. L'animation semble de bonne qualité malgré quelques ralentissements lorsque trop de concurrents s'affrontent ou lorsque le mauvais temps s'en mêle. Les décors possèdent un niveau de détails important, et le jeu ne rougit pas de la comparaison avec ses concurrents.

Malgré l'absence de licence officielle, l'éditeur de noms permet de retrouver les stars mondiales.

La vue intérieure est réservée aux spécialistes.

MONACO GP 2 SUR PLAYSTATION

Il n'y a pas que les possesseurs de N64 qui pourront s'adonner à Monaco Grand Prix. La Playstation l'accueillera en effet un mois avant en avril ! Le principe reste similaire dans les deux versions même si le fond et la forme diffèrent. Cependant, la guerre fait rage entre les simulations de F1 sur Playstation, et Monaco GP 2 n'arrivera pas en terrain conquis. Alors, quelles sont les plus qui pourront faire la différence ?

Un autre angle d'approche

Le moteur de cette version Playsation a été développé par l'équipe d'Ubi Soft, à Shanghai, pendant un peu plus d'un an. Le résultat a entièrement satisfait Pierre Szalowski, le principal responsable du projet.

La production du jeu s'achève à Montréal, sous la direction des équipes de développement interne. Contrairement à la version N64, le projet conserve beaucoup plus de similitudes avec la très sérieuse mouture PC du jeu. Sans être austère, la version PS comporte quelques aspects plus délicats à gérer par un public non averti.
Les graphismes, agréables sans atteindre la précision d'un Gran Turismo ou d'un Rage Racer, ne fourmillent pas franchement de détails, même si les effets dédiés aux voitures sont remarquables. En contrepartie, l'animation se trouve améliorée et atteint un rendu spectaculaire. La modélisation des voitures est réussie et les véritables tracés des circuits apparaissent dans le jeu.

Plongée en profondeur

Malgré son mode de jeu Arcade survitaminé, cette version de MGP ne dupe personne et quelques heures de jeu suffisent pour se faire un avis sur l'orientation générale de la maniabilité : MGP sur Playstation est une simulation pure et dure ! Les huit réglages différents sont d'une précision immense et les possibilités de jeu s'en trouvent décuplées. La conduite demande un temps d'adaptation mais les réactions des voitures sont toujours très bonnes.
L'intérêt de la partie est constamment relancé par la richesse de la gestion des véhicules.

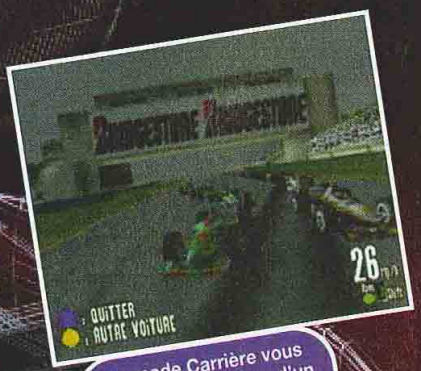
L'intro du jeu est identique à la version PC : bonne qualité d'image et sensations fortes.

Une classe supérieure

MGP Playstation semble doté de belles qualités qui en font une pure simulation, dans le très bon sens du terme. Les sceptiques pourront disserter sur l'esthétique générale, qui est légèrement en recul par rapport aux dernières performances de la machine, mais les puristes ne s'y tromperont pas.
Les modes de jeu et les options sont nombreux et on peut penser que c'est par sa durée de vie et sa richesse que cette version séduira le public.

Comme pour la version N64, les vues sont nombreuses et toutes jouables.

Le mode Time Attack est réservé aux pros de pad. Il faut connaître les circuits par cœur.

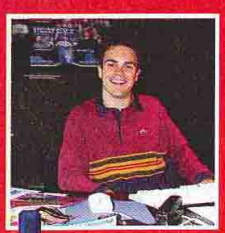


Le mode Carrière vous mettra dans la peau d'un jeune champion.

La vue intérieur est réservée au spécialistes.

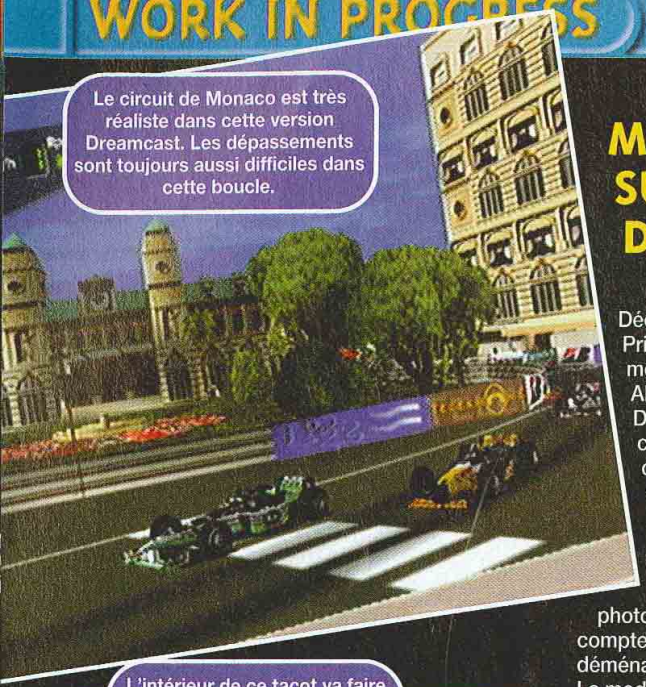
LE STAFF

Mathieu Ferland et toute sa joyeuse équipe de développeurs de Montréal ont apporté leur savoir-faire à l'élaboration de ce MGP 2 sur N64. Leur imagination fertile a cependant trouvé parfois ses limites dans les capacités de la console. Le résultat les comble néanmoins de bonheur.



Mathieu Ferland, himself ! Déterminé et précis, il supervise les derniers réglages avant la sortie du jeu.

Une partie des développeurs de la version N64 ont gentiment posé pour nos lecteurs. Avenante et sympathique, cette équipe prône le jeu convivial et profond.



Le circuit de Monaco est très réaliste dans cette version Dreamcast. Les dépassements sont toujours aussi difficiles dans cette boucle.

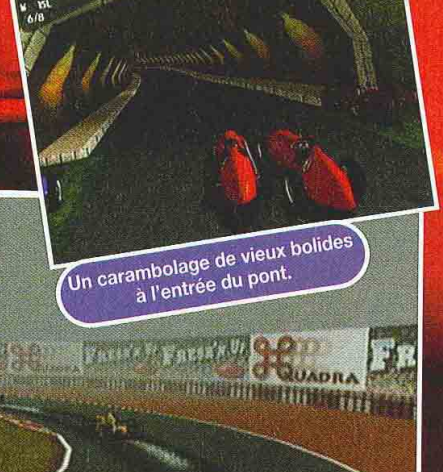
MONACO GP 2 SUR DREAMCAST

Décidément, la folie Monaco Grand Prix s'attaque à toutes les consoles, même à la dernière-née.
Alors... qu'en est-il de la version Dreamcast de ce jeu de F1 ? La course automobile sur console connaît-elle un nouveau leader absolu avec la conversion sur la terrible machine de Sega ?
La réponse n'est peut-être pas aussi évidente.
Il vous suffit de jeter un œil aux photos ci-contre pour vous rendre compte que cette version Dreamcast déménage grave sur le plan esthétique.
La modélisation des voitures est tout simplement splendide ! Certaines parties des circuits auraient gagné à plus de finesse, mais l'animation est bluffante, et aucun ralentissement n'est à signaler malgré la complexité de l'affichage. L'effet de vitesse est bien là.
Il faut quand même noter que selon les circuits, les sensations changent.
On regrettera, par exemple, que le circuit d'Hockenheim ne fasse pas plus grande impression dans les lignes droites.

L'intérieur de ce tacot va faire frissonner les amateurs de pièces de collection.

Un jeu très sélect

C'est bien évidemment dans son habillage japonais que nous avons pu découvrir la version Dreamcast. Les menus sont très beaux et simples d'accès et il est important de noter que la version européenne du jeu aura son propre habillage, pratique pour modifier les musiques soûlantes du mode Arcade. Le jeu est une réplique graphique quasi exacte de la version PC. Puissance de la Dreamcast oblige, la conversion a été rapide.



Un carambolage de vieux bolides à l'entrée du pont.

Une jouabilité nouvelle

Le principal souci de l'équipe de développement consiste à rendre une telle simulation jouable. Ce jeu reprenait, il y encore peu de temps, la jouabilité et les réactions des voitures de la version PC. Dur, dur ! pour un joueur sur console, et surtout pas très amusant.
Il a donc fallu revoir les commandes pour rendre la maniabilité plus évidente, plus arcade, plus Sega. Et c'est encore dans ce domaine, que le bât blesse. Il est difficile de trouver un type de pilotage adapté à la voiture.

Les conditions atmosphériques influent sur le déroulement de la course. La pluie est très réussie.

L'entrée de ce tunnel risque de poser des problèmes aux joueurs. L'affluence y est très grande.

Des nouveautés rétro

Le mode Arcade du jeu est impressionnant de virtuosité, et la vue intérieure procure des images proches des retransmissions télévisées. Le mode Simulation est paramétrable dans sa difficulté et les réglages sur les voitures sont encore plus nombreux et précis que dans les autres versions. Ces réglages pallient pour le moment plus ou moins les errances de la jouabilité. Il faut attendre la sortie en mars au Japon pour attester d'éventuelles modifications en profondeur. Le mode Rétro est une belle idée, d'autant qu'il bénéficie d'une très bonne réalisation. Un circuit unique permet aux anciens bolides de prouver leur grande valeur. Ses merveilleuses voitures ne peuvent cependant pas être conduites par le premier venu. Il faut maîtriser totalement le jeu pour espérer bien figurer dans ce mode.

Les passages au stand sont un bon moyen de s'assurer la victoire en gérant sa course.

Des avis partagés

Il est évident que ce jeu est magnifique, mais la réduction du temps de production peut entraîner des désagréments. La jouabilité doit encore être revue pour le stick analogique comme pour le pad. Les détails qui facilitent le confort de jeu manquent, comme un rétroviseur ou un Replay en fin de course. Comme il reste du temps avant la sortie européenne, des modifications sont toujours possibles.

SPEE
SUR

Voilà une be
Speed Bust
Voitures bo
principales
permises. M
conversion
et Sega. Les
de la conso
très arcade
toujours aus
effets de su
la tornade d
apparaît sur
bien des dé

Beau co
La version D
qualité des
grande marg
ont encore
et déjà gran
sont un réga
et il est prév
fassent leur
terrifiante de
profiter de c

Nouveau
La VM perm
dimension.
courses et v
gagner des
données ave
Si le tracé d
même pour
forceront à r
pour espére
que vous po
fabriquer l'e
gère vos véh
modification
et les champ
seul ou à plu

Les déniv
important
courses
prendre
(Ecra

SPEED BUSTERS SUR DREAMCAST

Voilà une belle surprise ! Ubi Soft s'apprête à convertir sur Dreamcast Speed Busters, un jeu qui a déjà séduit nombre de chauffards sur PC. Voitures boostées au maximum, et raccourcis à gogo sont les principales composantes d'une course où toutes les ruses sont permises. Mais Speed Busters sur Dreamcast ne sera pas une simple conversion du titre PC. C'est ce qu'ont décidé les développeurs du jeu et Sega. Les équipes d'Ubi Soft ont tiré partie des grandes capacités de la console de Sega pour créer un titre à part. Le maniement devient très arcade sur la Dreamcast, et beaucoup plus fun. Les courses sont toujours aussi folles et des événements s inédits créent de beaux effets de surprise. Nous avons pu assister à la première apparition de la tornade du jeu : c'est proprement hallucinant ! Ce tourbillon apparaît sur certains circuits et causera aux concurrents bien des désagréments. Tout un programme !

Les petites surprises que Speed Busters vous réserve ne manqueront pas de vous effrayer. Sur Dreamcast, elles se succèdent à un rythme soutenu. *(Ecran de la version PC.)*

Beau comme jamais

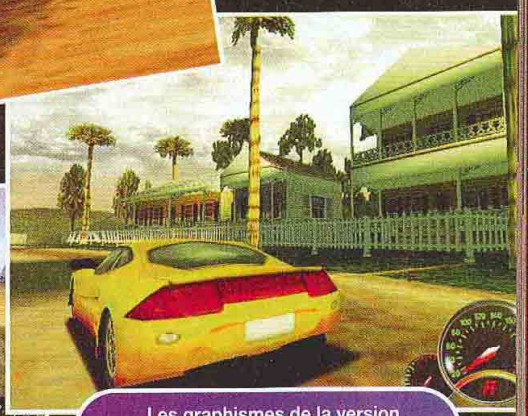
La version Dreamcast est tout simplement superbe. La qualité des graphismes permet de prendre conscience de la grande marge de progression de cette console. Les équipes ont encore du temps devant elles, mais le résultat est d'ores et déjà grandiose. Très fins et colorés, les détails graphiques sont un régal pour les yeux. La variété des circuits est grande et il est prévu que de nouvelles voitures au design exotique fassent leur apparition dans cette version. L'animation est terrifiante de rapidité et les différentes vues permettent de profiter de chaque virage dans ses moindres détails.

Les vues sont toutes plus impressionnantes les unes que les autres. *(Ecran de la version PC.)*

Nouveautés

La VM permettra au jeu de prendre une nouvelle dimension. Outre le fait qu'elle sert à sauvegarder courses et voitures,elle offrirait également le moyen de gagner des véhicules et d'autres bonus. Echanger ses données avec une autre VM sera possible.
Si le tracé des circuits ne change pas, il n'en va pas de même pour les conditions climatiques, qui vous forceront à régler les différentes parties de vos voitures pour espérer gagner de précieuses secondes. A tel point que vous pourrez transformer un véhicule jusqu'à fabriquer l'engin de vos rêves. Un système de garage gère vos véhicules et vous permet de faire toutes les modifications désirées. Les modes de jeu sont complets et les championnats succèdent aux courses d'arcade seul ou à plusieurs joueurs.

L'hélico observe le moindre de vos écarts. *(Ecran de la version PC.)*



Les graphismes de la version Dreamcast sont identiques à ceux du jeu PC. Certains effets spéciaux ont été ajoutés. *(Ecran de la version PC.)*

Les dénivellations jouent un rôle important dans le déroulement des courses. Il faudra également prendre garde aux intempéries. *(Ecran de la version PC.)*

Le jeu en réseau ?

Les développeurs ne savent pas encore si l'option de jeu en réseau pourra être intégrée à ce titre. Si c'est le cas, le jeu ne sortira pas avant l'été au Japon. La date de la sortie européenne se situera alors courant septembre de cette année. Comme pour MGP, la version européenne de Speed Busters connaîtra quelques modifications par rapport à la version japonaise. Dans son concept, ce jeu devrait trouver sa pleine mesure sur consoles. Les équipes d'Ubi Soft travaillent d'arrache-pied pour fournir à cette bombe une jouabilité exemplaire, absente de la version PC.

RAYMAN À LA TÉLÉ

Outre la sortie prochaine d'une série de jeux d'aventure consacrés aux Playmobil, Ubi Soft Montréal a commencé la production d'épisodes de "Rayman", la série télé. Le sympathique petit héros, mascotte de la compagnie, voit enfin ses aventures portées sur le petit écran (et sur le grand dans un avenir proche ?). Les images sont splendides et les nombreuses animations d'une très grande qualité. Les situations très drôles permettent de retrouver toute une série de personnages attachants. Vivement la fin de l'année 2000 que l'on puisse assister aux exploits de Rayman à la télé !

GRAND CONCOURS

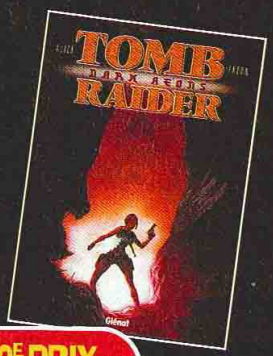
PASSEZ 2 MOIS DE FOLIE AVEC LARA CROFT

1ERE CHANCE

Du 27 janvier au 23 mars 1999 :

10 GAGNANTS PAR SEMAINE

1ER PRIX
1 jeu Tomb Raider III
+ 1 BD Tomb Raider



2E PRIX
1 manette PlayStation Lara
+ 1 BD Tomb Raider

DU 3E AU 10E PRIX
1 BD Tomb Raider

2E CHANCE

Du 24 février au 23 mars 1999 :

160 GAGNANTS

Blouson Snow

1er PRIX : 1 scooter Suzuki UX 50 Zillion
2e PRIX : 1 statue de Lara
3e PRIX : 1 PlayStation
4e AU 6e PRIX : 1 jeu Tomb Raider III
7e PRIX : 1 blouson Snow Lara ©

Photos non contractuelles

Statue en résine peinte d'environ 1m70

8e PRIX : 1 sweat polaire Lara ©
9e AU 18e PRIX : les jeux Tomb Raider I et II
19e AU 23e PRIX : 1 statuette Lara
24e AU 28e PRIX : 1 montre Lara Croft
29e AU 30e PRIX : 1 manette Lara
31e AU 80e PRIX : 1 BD Tomb Raider
81e AU 90e PRIX : 1 tee-shirt «Shooting»
91e AU 100e PRIX : 1 tee-shirt «Expressions»
101e AU 130e PRIX : 1 tee-shirt Tomb Raider III
131e AU 140e PRIX : 1 casquette Lara ©
141e AU 150e PRIX : 1 poster «Attitude»
151e AU 160e PRIX : 1 poster «Expressions»

Poster «Expressions»

TOMB RAIDER III™
240 GAGNANTS !!!
POUR PARTICIPER
par minitel au 3615 TCPLUS*
par tel. au 08 36 68 11 41*
2 CHANCES DE GAGNER !
Pour gagner encore plus facilement à la 2e chance, réponds aux questions suivantes et récolte 1000 points supplémentaires !
Dans la 2e partie de la BD Tomb Raider prépubliée dans le numéro 85 de Consoles +, *Quel objet a obsédé Rodolphe II de Habsbourg jusqu'à sa mort ?*
1. un loup vénitien
2. un masque précolombien
3. la pierre philosophale
Dans la 3e partie de la BD Tomb Raider prépubliée dans le numéro 86 de Consoles +, *Comment s'appelle le dieu dont Lara retrouve une représentation dans le statuaire du temple ?*
1. Drachnen-Skhân
2. Browen Mansion
3. A-Ka-Tha
Blouson Snow
EXTRAIT DU REGLEMENT : Le concours «Tomb Raider III» est un jeu gratuit et sans obligation d'achat qui se déroule du 27 janvier au 23 mars 1999 minuit. Il est doté de : 1 scooter Suzuki UX 50 Zillion, 1 statue Lara Croft, 1 PlayStation, 11 jeux Tomb Raider III, 10 jeux Tomb Raider II, 10 jeu Tomb Raider I, 5 montres Lara Croft, 5 statuettes Lara, 10 posters «Attitude», 10 posters «Expressions», 30 tee-shirts Tomb Raider III, 10 tee-shirts «Shooting», 10 tee-shirts «Expressions», 10 manettes PlayStation Lara, 10 casquettes Lara ©, 1 blouson Snow Lara ©, 1 sweat polaire Lara ©. Pour participer, il suffit de répondre à une série de questions par minitel sur le 3615 TCPLUS* ou par téléphone au 08 36 68 11 41*. Les scores obtenus sur minitel et par téléphone ne sont pas cumulables. Les 240 gagnants seront déterminés selon les meilleurs scores obtenus sur les deux services. En cas d'ex aequo un tirage au sort sera effectué sous contrôle d'huissier. Le règlement est déposé en l'étude Simonin et Conty, 54 rue Taitbout, 75009 Paris et disponible sur simple demande écrite à : Consoles +, Concours Tomb Raider III, 150 rue Galliéni, 92514 Boulogne Cedex.
* 3615/083668 : 2,23 F/mn
EIDOS INTERACTIVE
PlayStation
SUZUKI
CONSOLES+
Glénat
Tomb Raider TM, Lara © & Lara Croft sont des marques de commerce appartenant à Core Design Tomb Raider © et TM Core Design Limited 1998. Edité et © Eidos Interactive Limited 1998.
Tous droits réservés. « » et PlayStation, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.
Pour plus d'information sur les produits Lara ©, le Fan Club Lara Croft, les jeux Tomb Raider et Eidos Interactive : 3615 TOMBRAIDER* - 08 36 68 19 22*

TESTS

METAL G
SOLI

Déjà plébiscité lors de sa sortie japonaise il y a six mois, le monument de Konami arrive enfin en version française. Il était grand temps !

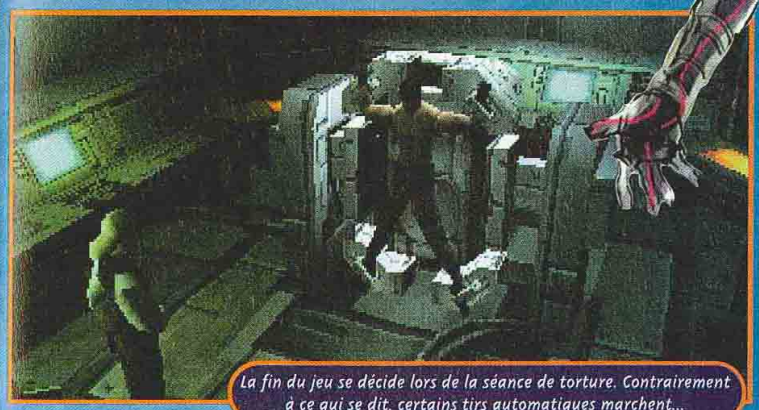
Des précédentes versions sur Nes et MSX avaient déjà laissé entrevoir l'originalité de Metal Gear. Dans cette mouture Playstation, vous incarnez Solid Snake, un super soldat chargé de remplir une mission très dangereuse : des terroristes ont mis la main sur une base nucléaire en Alaska, et menacent de lancer un missile si leurs exigences ne sont pas satisfaites. Ce groupe de super-vilains n'est autre que la Fox Hound, votre ancien commando, dont les membres se sont rebellés. Ils exigent les restes de Big Boss (que vous avez tué lors des précédents épisodes), afin de récupérer son ADN, dans le but d'améliorer le code génétique de leurs soldats. Votre mission, si vous avez acheté le jeu, consistera à sauver les deux otages de l'affaire et à déterminer si la Fox Hound a vraiment la capacité de lancer son attaque. Si oui, vous devrez la stopper. Pour y parvenir, Snake devra donc s'infiltrer dans la base incognito. Au départ, il n'aura qu'un simple scope (pour scruter au loin), et des cigarettes. Au fur et à mesure, il récupérera tout un arsenal : Socom, Famas (oui, c'est bien le fusil d'assaut qui équipe nos trouffions), Stun Grenade, Chaff Grenade, Stinger, Nikita, C4, etc. D'autres objets seront également utiles pour mener à bien la mission. Ils vont de la boîte en carton au petit mouchoir, en passant par les drogues de combat. En tant qu'espion, Snake doit éviter de se faire repérer. Mieux vaut donc éviter de donner l'alerte en fonçant dans le tas. Un radar indique la présence des soldats aux alentours. A vous de les contourner, ou de passer quand ils dorment, sans qu'ils vous remarquent. Leur comportement est pour une fois "intelligent". Dès qu'ils vous repèrent, l'alarme est donnée, jusqu'à ce que vous les semiez (en les tuant ou en vous cachant). A tout moment, Snake peut contacter, par le biais de son Codec, d'autres personnages susceptibles de l'aider. Ce lien avec l'extérieur joue un rôle capital dans l'intrigue. Trahisons, mensonges, rebondissements et retournements de situation passent par ces écrans de dialogues et par les scènes cinématiques de très bonne facture. La grande force de Metal Gear Solid réside dans son scénario très compliqué, digne des films d'espionnage, sur fond de guerre et d'intrigue politique. Pour ne pas vous gâcher la fin, on ne vous en dira pas plus. Malgré leur aspect parfois caricatural, les personnages sont tous crédibles. Le souci du détail et la finition du jeu sont exceptionnels. Metal Gear Solid est aussi le jeu qui exploite le mieux le Dual Shock : battements de cœur, explosions, électrochocs ou effets de surprise. Konami nous a pondu un grand jeu. Alors, si vous n'avez pas eu l'occasion de l'essayer, courrez vous le procurer le plus vite possible.

BONUS

Comme pour les volets américain et japonais, le jeu sera aussi disponible dans la version Premium. Vendue 100 francs de plus, cette édition DeLuxe inclut, entre autres, un artbook, un CD audio, un T-shirt, une plaque d'immatriculation... De plus, vous trouverez sur toutes les versions du jeu, une démo du futur hit de Konami : Silent Hill. Enfin, un éditeur qui a compris les attentes des joueurs !

LES P
Tous les per
première foi

L GEAR
L I D



La fin du jeu se décide lors de la séance de torture. Contrairement à ce qui se dit, certains tirs automatiques marchent...

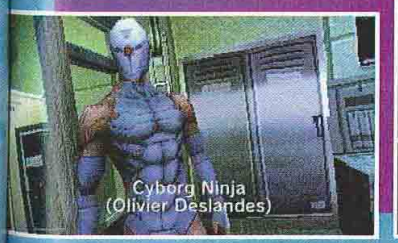
PSYCHO MANTIS

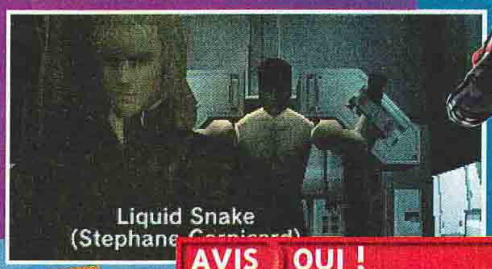
Psycho Mantis est le personnage le plus énigmatique du jeu, et sûrement le boss le plus intéressant. Il a le pouvoir de lire dans les pensées. Quand vous le rencontrerez, il vous fera une démonstration de ses talents, en complète interaction avec la "vie réelle".

Il essaiera de lire l'état de votre partie, de savoir si vous êtes souvent mort ou si vous avez beaucoup sauvegardé. Si de vieilles sauvegardes de titres Konami trainent dans votre carte-mémoire (de ISS, Castlevania...), il les lira !

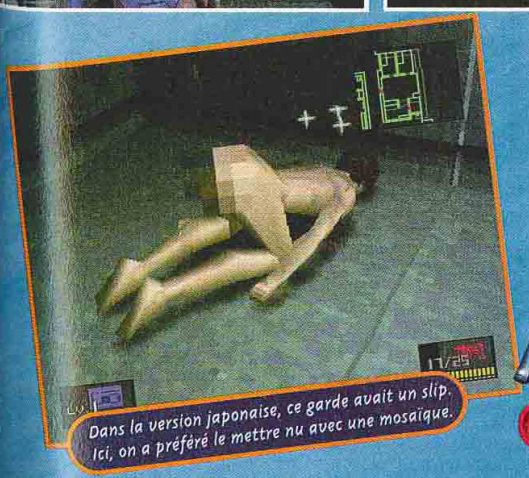
LES PERSONNAGES

Tous les persos ont un vrai rôle dans l'histoire. Quand ils apparaissent pour la première fois à l'écran, leur nom s'inscrit, avec celui de l'acteur qui prête sa voix.





La fin de la démonstration s'achève en apothéose : il vous ordonne de poser votre pad à terre. Avec sa force télékinésique, il le déplacera ! Grâce au Dual Shock, celui-ci se mettra à trembler frénétiquement.



Dans la version japonaise, ce garde avait un slip. Ici, on a préféré le mettre nu avec une mosaïque.

AVIS OUI !

Metal Gear Solid créa un choc lors de sa sortie japonaise. Pour moi, c'est un des meilleurs jeux vidéo, toutes consoles confondues. Les capacités de la Playstation ont été exploitées intelligemment. Jouer à Metal Gear Solid en français m'a donné l'impression de voir un film en VF après l'avoir adoré en VO. Certes, la traduction est à la hauteur, mais je ne peux m'empêcher de pester contre les petites imperfections. Enfin, je deviens difficile car ceci n'est qu'un détail par rapport à toute la richesse du jeu.

GIA

METAL GEAR SOLID

HELP !

LES POINTS CHAUDS

La fréquence radio du Codec de Mëryl se trouve au dos de la boîte du jeu. Alors, regardez bien les photos de la jaquette.

Otacon donne sa fréquence tout à la fin de la scène cinématique. Si vous l'avez zappée, dommage pour vous. Allez, on est sympa : il s'agit de 141.12.

Contre Psycho Mantis, branchez votre pad sur le port manette 2. Il ne pourra plus lire dans vos pensées !

La Pal Key tombera tout en bas dans l'eau polluée du secteur. Si vous avez joué comme un dieu, une petite souris l'aura dérobée. Tuez-la au Socom. Ensuite, congelez la Pal Key en allant dans un endroit gelé, par exemple là où vous avez affronté Vulcan Raven. Enfin, pour chauffer la Pal Key, allez du côté de la lave, juste avant les deux grands ascenseurs (à l'endroit où on vous demande d'insérer le CD2).

TECHNIQUES DE PLANQUE

Passer inaperçu, tel est le but du jeu. Voici quelques bases à assimiler, si vous ne voulez pas vous faire repérer.

Pour attirer l'attention des gardes et faire diversion, collez-vous au mur et tapotez sur le bouton rond.

Le champ de vision des caméras est limité. Si vous vous baissez, certaines ne vous repéreront pas.

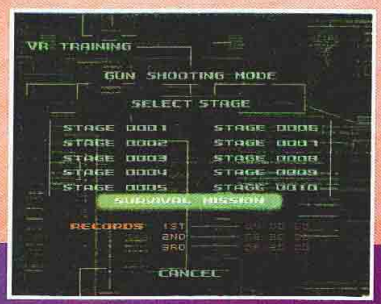
Déjouez les caméras en passant hors de leur champ, c'est-à-dire juste en dessous.

... faut manque pas de

Après avoir Snake se pre

LE MODE TRAINING

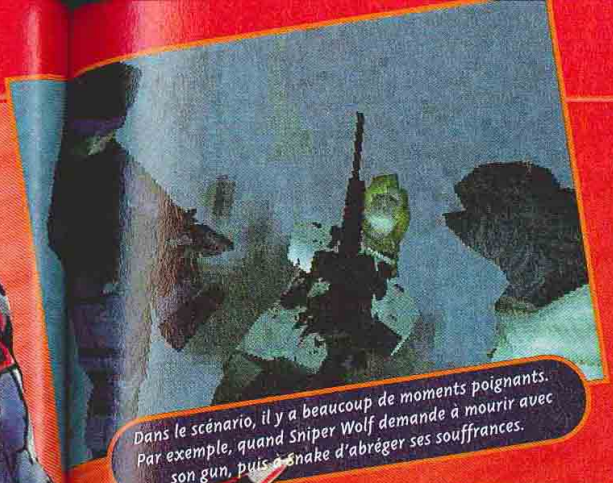
Avant de vous aventurer en Alaska, passez par le mode Training pour vous habituer à l'infiltration. Quand vous aurez fini les dix niveaux, recommencez-les avec un temps limité. Si vous réussissez, vous aurez droit au mode Gun Shooting. C'est la même chose, mais vous êtes armé. Après, essayez d'enchaîner les dix niveaux à la suite, le plus rapidement possible et sans tomber à court de munitions, dans le Survival Mission.



AVIS MY NAME IS SNAKE

Konami a réussi un beau tour de force avec ce Metal Gear. Ce n'est plus un jeu mais un véritable film interactif qui est proposé. Il est vrai que ça tchatche beaucoup... beaucoup trop penseront certains. Mais il faut savoir ce qu'on veut : soit devenir Snake, soit se contenter de le diriger. Et la quantité de dialogues aide grandement à se mettre dans le bain. Outre l'innovation propre à la narration, il faut aussi reconnaître que Konami a truffé son jeu d'idées très originales (Psycho Mantis, le principe de discrétion...). Metal Gear est passionnant, grandiose et novateur. A voir de toute urgence.

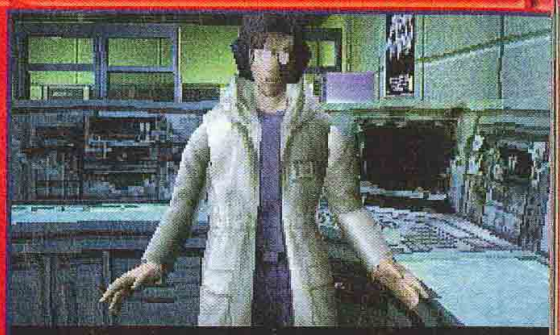
SPY



Dans le scénario, il y a beaucoup de moments poignants. Par exemple, quand Sniper Wolf demande à mourir avec son gun, puis à Snake d'abréger ses souffrances.

SNAKE LE DRAGUEUR

Le charme de Snake agit naturellement sur les filles du jeu. Mei Ling, Naomi et Meryl n'y resteront pas insensibles. On assiste donc à quelques plans drague, souvent olé-olé, entre les protagonistes. Sur Playstation, on n'avait jamais vu ça !



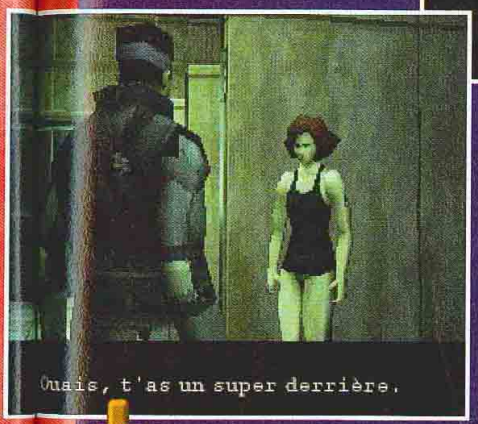
Dorénavant, je refuse de participer au massacre.

UN MESSAGE DE PAIX

Le jeu se déroule dans une base militaire en Alaska. Les héros sont des soldats et les morts ne se comptent pas. Malgré cela, c'est un véritable message de paix qui est diffusé, contre la guerre, contre le nucléaire et contre la haine.

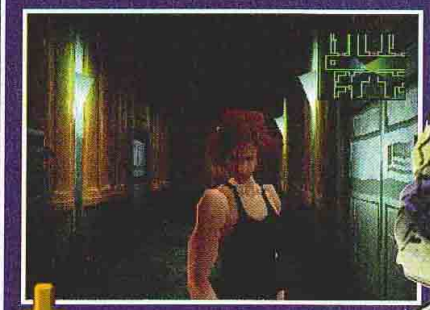
Snake, j'ai envie de toi !!

Meryl est bien entreprenante...



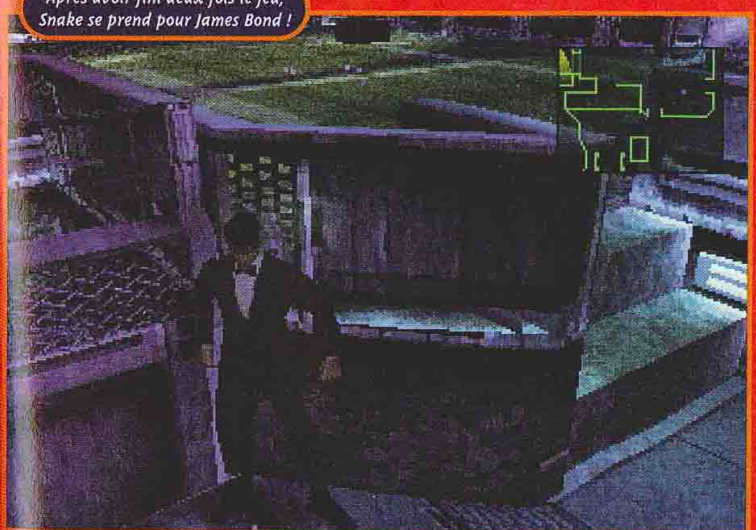
Ouais, t'as un super derrière.

... faut dire que Snake ne manque pas de culot non plus !



Si vous fixez Meryl (avec la vue subjective), elle rougit. Dans la version française, elle devient plus agressive.

Après avoir fini deux fois le jeu, Snake se prend pour James Bond !



METAL GEAR SOLID

LES BOSS

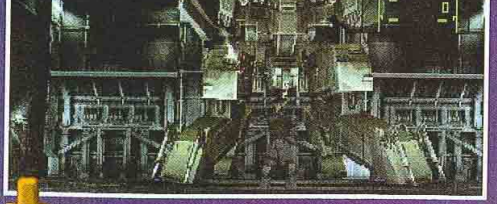
Ils ont tous de l'allure. Pour les vaincre, il faudra souvent vous procurer une arme spéciale.

Pour faire la peau à Sniper Wolf, revenez sur vos pas pour chercher le PSG-1 et la Diapezam (pour ne pas trembler).

Le Cyborg Ninja est plus facile à battre à mains nues.

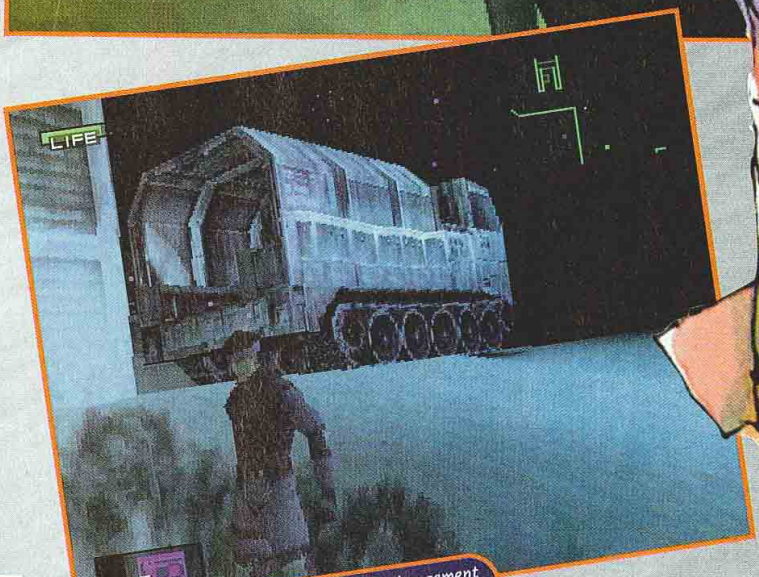
Contre Vulcan Raven, essayez les Nikita. Quand il accélère son pas, posez des C4 ou des Claymores.

Le Hind D de Liquid ne craint que les missiles Stinger.



Il faudra vaincre le robot Metal Gear, avant d'affronter Liquid Snake en personne.

Les angles de caméra, bien choisis, donnent un aspect insoutenable à certaines scènes.



Quand Snake se plaque dos au mur, un changement d'angle de vue permet d'apprécier les alentours.

AVIS OUI !

Je me demande si beaucoup de joueurs se souviennent des versions NES et MSX de Metal Gear... Quoi qu'il en soit, plus de dix ans après, le jeu a gardé les mêmes ingrédients et c'est mis au goût du jour : la 3D.

Le principe est très intelligent : pour une fois, on ne tire pas sur n'importe qui et on ne détruit pas n'importe quoi... Bien au contraire. La discrétion est de rigueur. Le scénario est à la hauteur et le jeu se joue comme on regarde un bon film d'action ou d'espionnage. Un titre incontournable sur Playstation.

NIIICO

LA TRAD

La traductio
d'assez bon
certaines ex
langage cou
censurées (
par exemple
manquent d
rapport à la
tiennent la r
ceux qui aur
Gear Solid e
anglais rema
quelques bé

- La voix de
insupportab
était adorab
française, ce
de lui donne
manque.
- Sniper Wo
kurde. Natas
est russe. Le
disparu dans
française. Ur
beaucoup de
tireuse d'élite
spécialiste d
nucléaire.
- Quand Sna
Psycho Mant
et pendant qu
secondes app
noir avec le m
haut, à droite
c'était Video.
imitation d'un
défectueux de
japonaises po
se rue sur son
grosse blague
meurs, en que
- Gray Fox es
moins bavard.
semblent légè
dans la traduc
répliques ont
mot à mot. "Fa
vivant" pour "I
alive", il fallait
"Redonne-moi
vivre" aurait ét
approprié (mê
est plus longue
- Le colonel p
comme à un p
sont de vieux a
hiérarchie milit
être respectée
dit jamais "con
ses soldats.
- Le pad est a
"contrôleur".

LA TRADUCTION

La traduction française est d'assez bonne qualité et certaines expressions du langage courant n'ont pas été censurées (comme "Merde !", par exemple). Les voix manquent de passion par rapport à la VO, mais elles tiennent la route. Néanmoins, ceux qui auront joué à Metal Gear Solid en japonais ou en anglais remarqueront quelques bévues.

- La voix de Mei Ling est insupportable. A l'origine, elle était adorable. Avec sa voix française, ce n'est pas l'envie de lui donner des claques qui manque.
- Sniper Wolf est d'origine kurde. Natasha Romanenko est russe. Leur accent a disparu dans cette traduction française. Un oubli qui enlève beaucoup de charme à notre tireuse d'élite et à notre spécialiste de l'armement nucléaire.
- Quand Snake affronte Psycho Mantis, l'écran saute, et pendant quelques secondes apparaît un écran noir avec le mot Hideo, en haut, à droite. En japonais, c'était Video. C'était une imitation d'un signal vidéo défectueux des télévisions japonaises pour que le joueur se rue sur son poste. Une grosse blague des programmeurs, en quelque sorte...
- Gray Fox est beaucoup moins bavard, et ses paroles semblent légèrement ridicules dans la traduction. En fait, ses répliques ont été traduites mot à mot. "Fais-moi sentir vivant" pour "Make me feel alive", il fallait l'oser... "Redonne-moi la sensation de vivre" aurait été plus approprié (même si la phrase est plus longue).
- Le colonel parle à Snake comme à un pote. Certes, ce sont de vieux amis, mais la hiérarchie militaire aurait pu être respectée ! Un colonel ne dit jamais "comme d'hab" à ses soldats.
- Le pad est appelé "contrôleur".

HELP !

TIPS

Voici quelques tips qui vous aideront à mieux apprécier le jeu.

Dans les camions, utilisez un des cartons pour vous "téléporter" à un autre endroit.

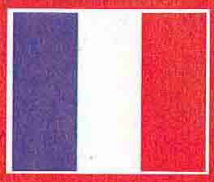
Quand vous avez passé la meute de loups, frappez Meryl, et cachez-vous tout de suite dans un carton. Un loup vient pisser dessus. Désormais, dès que vous utilisez ce carton, les loups ne vous attaquent plus.

Appelez Mei Ling plusieurs fois de suite sans raison. Elle vous fera des grimaces.

Fumer est mauvais pour la santé, mais peut, ici, vous sauver la vie. Avec la fumée des clopes, Snake peut voir les rayons infrarouges, même si sa jauge d'énergie baisse légèrement.

Si vous finissez le jeu en échouant dans la séance de torture, vous gagnerez le Stealth, qui vous permet de passer inaperçu. Dans le cas contraire, vous serez gratifié du Bandana, qui donne des munitions infinies.

Quand vous récupérerez l'appareil photo, amusez-vous à prendre quelques clichés. Konami a eu la bonne idée d'insérer des images fantômes, seulement visibles dans l'album photo. Encore un petit clin d'œil des programmeurs.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- ACTION 3D
- 1 JOUEUR

- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : VARIABLE
- Niveaux de difficulté : 4
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : PAD ANALOGIQUE DUAL SHOCK
- Vibrations : QUASI PARFAITES

PRESENTATION 94%

Des scènes cinématiques en temps réel, mais l'ensemble est d'excellente qualité.

GRAPHISMES 96%

On n'a jamais vu aussi fin sur Playstation. Les décors sont un peu sombres.

ANIMATION 97%

Les temps de chargement sont imperceptibles, et les déplacements naturels.

MUSIQUE 90%

Les airs vous trotteront facilement dans la tête après quelques heures de jeu.

BRUITAGES 92%

Tous les dialogues sont parlés, les coups de feu et les explosions glacent les sangs.

DUREE DE VIE 85%

Le jeu se finit facilement. Il reste à éclaircir tous les mystères.

JOUABILITE 90%

Quand on a compris le principe du jeu, diriger Snake devient enfantin.

INTERET 96%

Metal Gear Solid est une expérience à ne manquer sous aucun prétexte. Cette version française devrait plaire au plus grand nombre.

La Nintendo 64 est une machine qui manquait de jeux classiques. Avec cette version Turbo de Micro Machines, le vide est comblé... tout comme les amateurs de la série !

Micro Machines fait partie de ces jeux qui, par leur qualité et leur convivialité, ont été adaptés sur la plupart des supports existants : Nes, Snes, Master System, Game Gear, Megadrive, Playstation et aujourd'hui Nintendo 64. La boucle est bouclée.

Le principe de jeu, ultra simple, et son mode Multijoueur ont fait de Micro Machines une référence en la matière. A bord de micro-bolides, vous devez parcourir des circuits en boucle plusieurs fois de suite. Ces voitures miniatures roulent sur les nappes de restaurant, sur les paillasses d'un laboratoire, sur un billard, sur la plage ou encore sur les bassins du jardin. La micro machine que vous pilotez s'adapte automatiquement aux circuits : voitures de course, tanks ou encore hors-bord. A chaque fois, le circuit est délimité par des marques au sol (petits pois, carottes, limaille de fer, cailloux...).

Si vous sortez trop longtemps de la piste ou si vous tentez de prendre un raccourci, votre bolide explose et ce sont de précieuses secondes de perdues sur vos concurrents. En fonction de votre classement en fin de saison, de nouvelles course et de nouveaux bolides seront disponibles.

Cette version de Micro Machines est en tout point identique à celle de la Playstation.

Seule amélioration, la vitesse d'animation et les graphismes, qui gagnent en netteté.

L'animation, quant à elle, est tout à fait hallucinante. N'oublions pas que nous sommes sur N64 et que la version du jeu proposée est la version Turbo. A vous de bien contenir vos ardeurs !

Attention, le mode en vitesse maximale est à réserver aux pros de la conduite tant il est rapide. Débutants ou apprentis conducteurs, passez votre chemin.

THE ORIGINAL

Micro Machines

SCALE MINIATURES

64 TURBO

GADGETS À GOGO

L'une des particularités de Micro Machines se situe dans la possibilité d'équiper ses véhicules de différents gadgets. Ne vous attendez cependant pas à avoir une panoplie aussi étendue que dans WipEout. Ici, les gadgets sont très limités mais tout aussi efficaces.

Les gadgets sont représentés par des paquets cadeaux placés le long des circuits.

Sur la table périodique des éléments, on se bat à coups de marteau.

Sur la plage, l'ambre solaire est de rigueur !

OUI !

La série des Micro Machines s'agrandit. Les possesseurs de N64 seront aux anges d'apprendre que cette version est de loin la plus rapide et la plus esthétique. Certes, les niveaux sont identiques à ceux de la Playstation, mais peu importe ! On prend un réel plaisir à parcourir les différents circuits. Assiettes de soupe, biscuits, gouttes de miel, coquillages, tubes à essai... les embûches sont aussi nombreuses que diverses. Une superbe réussite. Seul ou à huit (!), le jeu est vraiment très drôle. A posséder absolument !

NIIICO

TU EN VEUX ENCORE PLUS ? CONSULTE LES TE

Méfiez-vous le bord des sérieusement v

Les mini bo sortent d'un bec sur la

Les détails g pas ! Notez q par des pet

AVIS OUI, MAIS...

Les possesseurs de N64 vont s'en donner à cœur joie. Micro Machines est idéal pour s'éclater entre potes. Le jeu est très rapide, plutôt beau, avec des effets spéciaux soignés. Hélas, à part la possibilité d'augmenter la vitesse du jeu, on ne trouve aucune innovation par rapport à la version PS ! Même les cheat-codes sont identiques ! La tendance actuelle est à la repompe, et au prêt-à-consommer, moins on en fait, plus on ramasse... Bref, seuls ceux qui n'ont jamais eu la version PS se permettront l'investissement. Cela dit, ils ne seront pas déçus...

SWITCH

Méfiez-vous des pièges que l'on rencontre sur le bord des circuits. Ce puissant aimant va sérieusement vous détourner de votre trajectoire.

Le lait renversé sur la table est redoutable, car il n'offre pas la même adhérence que la nappe. Gare aux dérapages !

Les mini bolides, en flammes, sortent d'un bec Bunsen pour s'écraser sur la table voisine.

Les détails graphiques ne manquent pas ! Notez que le circuit est délimité par des petits pois et des carottes.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : CODEMASTERS
- Éditeur : CODEMASTERS
- COURSE DE MINI BOLIDES
- 1-8 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : MEMORY PAK
- Compatible : KIT VIBRATION
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 85%

Des menus originaux, parfois un peu confus. Les textes sont en français.

GRAPHISMES 89%

De la belle 3D sans pixélisation. Décors riches et effets de perspective réussis.

ANIMATION 92%

C'est très rapide, parfois trop ! Heureusement, il est possible de régler la vitesse.

MUSIQUE 78%

Uniquement en début du jeu, sur la page d'Options. Un peu léger, non ?

BRUITAGES 84%

Très bien adaptés aux décors, ils sont de bonne qualité et collent bien à l'action.

DUREE DE VIE 89%

Les niveaux sont nombreux, les challenges relevés. De quoi vous retenir longtemps.

JOUABILITE 92%

La maniabilité est parfaite, même quand on joue à deux sur le même pad.

INTERET 90%

Cette version Nintendo 64 de Micro Machines est excellente. C'est le jeu parfait pour s'amuser à plusieurs. Indispensable !

ULTE LES TESTS SUR LE 3615 TCPLUS (3615 : 2.23) F/MN)

SEGA RALLY 2

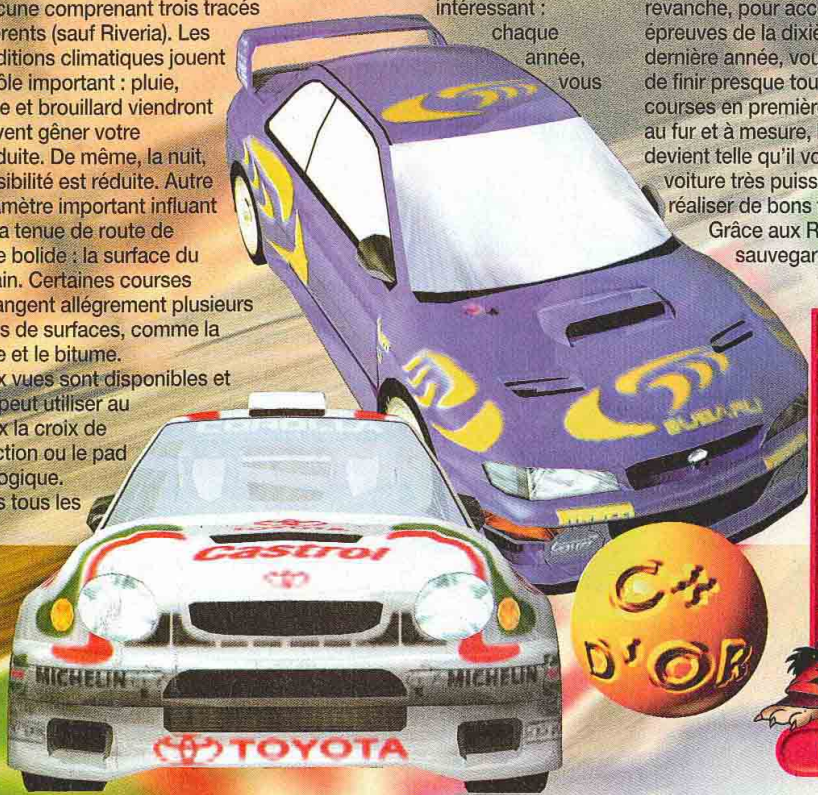
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

La neige ou la glace sont des surfaces vraiment difficiles à négocier.

Il faut prendre la corde le plus souvent possible pour gagner quelques secondes.

Plus encore que VF 3 ou Sonic, on attendait Sega Rally 2 avec impatience. Au vu de ses performances, il ne fait aucun doute que ce titre va contribuer au succès de la Dreamcast auprès des indécis.

Sega Rally 2 est une course de voitures, plutôt dans le genre tout terrain. Pour une fois, on n'a pas droit à une simple conversion du jeu d'arcade. Non, Sega a décidé d'ajouter pas mal de choses. Le jeu comporte six pistes différentes, soit deux de plus que la version arcade, chacune comprenant trois tracés différents (sauf Riveria). Les conditions climatiques jouent un rôle important : pluie, neige et brouillard viendront souvent gêner votre conduite. De même, la nuit, la visibilité est réduite. Autre paramètre important influant sur la tenue de route de votre bolide : la surface du terrain. Certaines courses mélangent allégrement plusieurs types de surfaces, comme la boue et le bitume.
Deux vues sont disponibles et l'on peut utiliser au choix la croix de direction ou le pad analogique.
Dans tous les cas, la jouabilité reste très précise. Une fois de plus, les graphismes vont vous en mettre plein la vue, et si cette conversion Dreamcast est un peu moins fine que la version arcade, elle est néanmoins plus rapide. En plus du classique mode Arcade, vous trouverez un mode Ten Years Championship. Son principe est intéressant : chaque année, vous devez participer à quatre épreuves et vous placer dans l'une d'elles au moins pour pouvoir concourir l'année suivante. Si, par bonheur, vous finissez en tête, vous aurez droit à une nouvelle voiture – au final plus d'une vingtaine de superbes caisses sont proposées ! En revanche, pour accéder aux épreuves de la dixième et dernière année, vous serez obligé de finir presque toutes les courses en première position, car, au fur et à mesure, la difficulté devient telle qu'il vous faudra une voiture très puissante pour réaliser de bons temps.
Grâce aux Replays sauvegardables, vous pourrez corriger vos erreurs de pilotage. De même, n'imaginez pas terminer premier dans le mode Arcade avec une des voitures de départ, c'est carrément impossible !
La durée de vie de Sega Rally se révèle donc assez longue, d'autant qu'on y revient avec plaisir. En écran splité, la visibilité se trouve un peu réduite et le jeu perd en qualité, mais reste tout de même sympa. Le must étant, bien entendu, de jouer en se connectant à Internet... mais cela reste encore réservé à un petit nombre de joueurs.



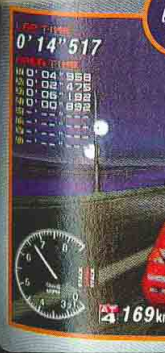
AVIS OUI !

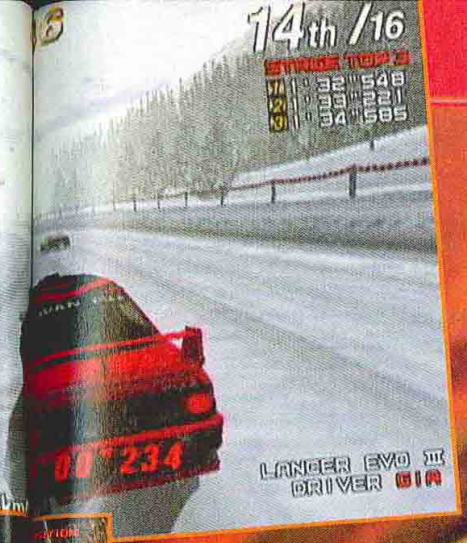
Cette suite de Sega Rally m'a convaincu. A quelques détails près, cette conversion est à identique à l'arcade ! La durée de vie est vraiment longue, il y a des tonnes de voitures, des kilomètres de pistes... Si vous avez une Dreamcast, ce jeu de course est indispensable, et si vous n'en avez pas, songez à investir ! En tout cas, moi, je craque ! J'entends les pointilleux dire de-ci, de-là que l'effet des flaques d'eau n'est pas terrible... Certes, Sega Rally 2 n'est pas parfait, mais c'est le meilleur dans son genre !

PANDA

Méfiez grand-chose tournant !

Le brou mais au moins





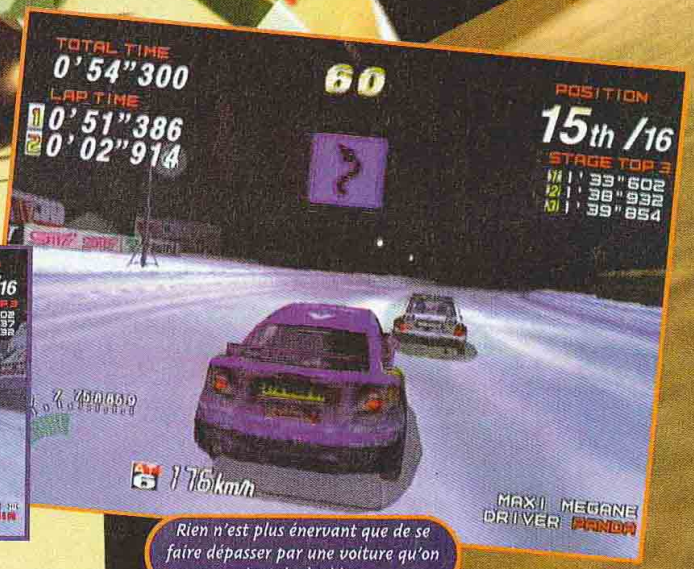
Dans Sega Rally, tout est dans le dérapage, il faut savoir contre-braquer au bon moment.

MÉTÉO

Les conditions météorologiques jouent un rôle très important dans Sega Rally 2, comme dans la vie réelle. Quand elles se déchaînent, on ne reconnaît presque pas la piste. De même, lorsqu'il fait nuit ou quand la brume s'épaissit, la visibilité devient réellement très réduite, et il vaut mieux bien connaître le tracé. En cas de pluie, vous avez intérêt à prendre le bon train de pneus, sans quoi votre véhicule n'aura aucune adhérence. Mais le pire, c'est quand arrivent la neige et la glace, parce que là, ça se met à glisser vraiment !

Méfiez-vous, on ne voit pas grand-chose et il est facile de rater un tournant !

Il faut rester très concentré pour pouvoir anticiper les virages et autres courbes.



Rien n'est plus énervant que de se faire dépasser par une voiture qu'on vient de doubler...

Le brouillard est embêtant, mais au moins, là, il ne pleut pas.

Un long dérapage... sur trois roues !

Sur cette piste, on peut doubler beaucoup de concurrents, à condition d'être très précis.

SEGA RALLY 2

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

La carrosserie de la voiture est maculée de taches de boue.

VUES

Deux vues sont proposées. L'intérieure propose une bonne vision d'ensemble de la piste, mais on ne sait pas toujours quelles sont les limites exactes de la voiture, et il faut un peu d'entraînement pour ne pas se prendre les murs lorsque l'on dérape près des bords. La vue extérieure pallie ce problème mais n'est pas toujours très pratique car sa ligne d'horizon est un peu moins étendue.

La vue extérieure permet de mieux voir où se trouvent les limites de sa voiture.

Le jeu est plus rapide qu'en arcade, même s'il se révèle un peu moins fin.

Cette vue est plus rapide et donne une meilleure vue d'ensemble de la piste.

Evitez d'emplafonner la voiture de devant, vous risqueriez de la pousser...

CAISSES

Le mode de présentation des voitures explique leurs performances et les détaille sous toutes les coutures. Même si les écrans sont en japonais, on peut apprécier le soin apporté à la modélisation de chaque modèle. Un tel souci de réalisme (même si le titre provient de l'arcade) force l'admiration.

La Mégane est l'une des meilleures voitures pour débuter. Prenez la boîte de vitesses à sept rapports.

Sur une surface glissante, il faut commencer à déraper en avance pour prendre la corde.

AVIS OUI, OUI ET OUI !

Que ce jeu est beau ! Le rendu graphique de ce Sega Rally est l'un des plus impressionnants jamais réalisés. C'est bien simple, cette fois, c'est l'arcade à la maison ! On pourrait disserter sur la vue extérieure, qui donne une désagréable impression de vol plané, ou encore quelques effets de flaques d'eau mal gérés, mais quelle merveille ! Un mode Arcade endiablé, un championnat haletant et passionnant et un mode 2 joueurs qui ne ralentit pas une seconde finiront de convaincre les sceptiques. Une bombe arrive sur Dreamcast qui, décidément, connaît des débuts plus que prometteurs.

TOXIC

AVIS OUI !

Sega Rally, c'est un peu comme une grande histoire d'amour. Le premier restait pour moi le meilleur jeu de rallye sur console... jusqu'à l'arrivée de cette suite. Il explose tout ce qui existe déjà, toutes plates-formes confondues (même sur PC). Certes, c'est un petit peu moins beau que l'arcade, mais la vitesse rattrape tout. Je reste convaincue que Sega aurait pu faire encore mieux, s'il avait eu un peu plus de temps. Sega Rally 2, c'est la bombe de la Dreamcast qui s'est déclenchée. Avec le meilleur jeu de course du monde, elle devrait s'imposer rapidement !

GIA

L'effet de dérapage sur le bitume est un peu raté.

Rien à redire de la qualité des textures : la 3Dfx n'a qu'à bien se tenir.

PISTES

Il y a six pistes différentes avec pas moins de trois tracés pour chacune d'elles, hormis la Riveria qui n'en possède qu'un seul. Les tracés, même s'ils reprennent une base identique, changent énormément. Leurs surfaces varient également beaucoup, ce qui n'est pas sans incidence sur vos réglages.

Snowy possède trois tracés différents, tous assez difficiles. Celui-ci est le pire car il est très étroit.

Les pistes tout terrain sont les plus difficiles à négocier, il faut bien mémoriser leur tracé.

Les flaques d'eau ou de boue vous ralentissent beaucoup, mieux vaut les éviter.

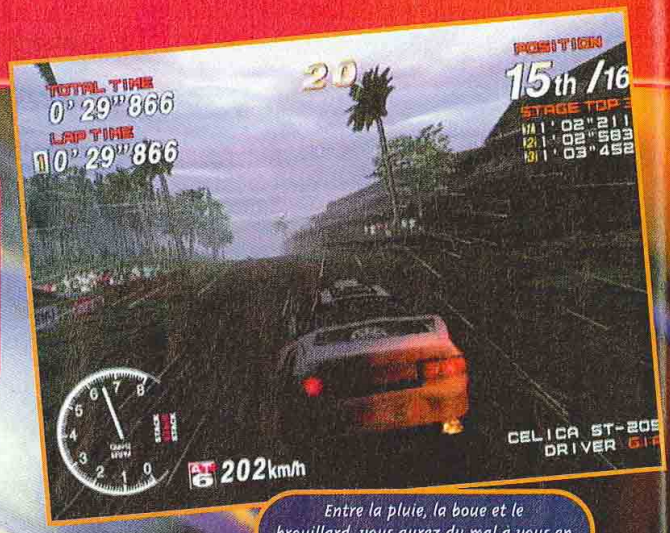
Là, c'est un passage très technique, qui enchaîne plusieurs épingles de suite.

On se croirait presque à Monaco avec tous ces tournants !

Pour contrôler efficacement votre vitesse, utilisez le frein à main en renfort !

SEGA RALLY 2

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

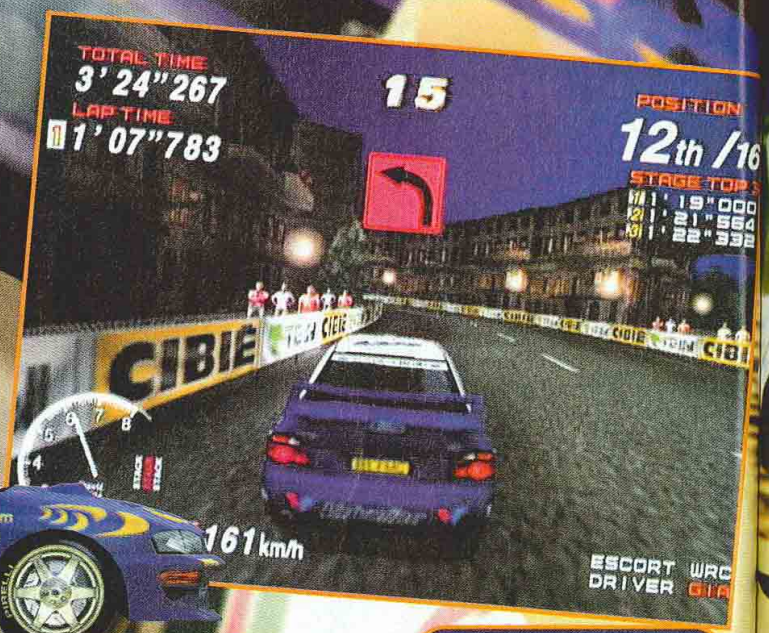


Entre la pluie, la boue et le brouillard, vous aurez du mal à vous en sortir sans les quatre roues motrices !

AVIS HAI !

Sega nous avait promis le jeu en réseau avec SR2, il nous le donne. L'interface est simple, sous forme d'icônes et un écran permet le Chat (discussion en direct). On peut alors communiquer et se lancer des défis à 4 sur tout le Japon. Le jeu est rapide malgré de petits Lags (surtout chez les concurrents). Les 16 serveurs Sega gratuits (pour le moment) sur Tokyo sont souvent pris d'assaut et il est difficile de se connecter. Le jeu network Dreamcast est désormais réalité mais, si quelqu'un vous appelle pendant que vous jouez, la connexion se coupe !

KAGO



Le tournant va être très serré ; le panneau rouge l'indique.

TACTIQUES

Pour gagner du temps, il n'y a pas trente-six solutions, il faut négocier au mieux chaque virage et garder la bonne trajectoire. Il faut donc rester le plus possible à la corde et éviter de déraper (quand c'est possible !). Evidemment, lorsque l'on roule sur une piste de terre, ce n'est pas évident.

Le signe rouge que vous croiserez parfois signifie que le tournant suivant va être très sec. Pour le passer, attendez le dernier mouvement, puis écrasez les deux freins pendant une seconde tout en braquant. Cela devrait vous mettre sur la bonne trajectoire pour repartir plein gaz.

Sega Rally n'est pas très axé stock-car mais on peut tout de même pousser un peu les autres voitures.

Il faut essayer de gagner en moyenne quatre places par course pour finir premier.

Sur la neige, il faut conduire tout en douceur en anticipant bien les virages.

On peut choisir d'avoir une femme comme co-pilote, sa voix est plus agréable.

RÉGLAGES

Les réglages sont très importants dans Sega Rally. Même s'il y a assez peu d'options paramétrables, elles agissent réellement sur le comportement de votre voiture, et de façon très sensible. Mais il ne faut pas toujours faire confiance à la console pour le choix des trains de pneus. A part ça, on peut jouer sur les suspensions et sur la boîte de vitesses : choisissez toujours la boîte comportant le plus de vitesses, cela vous donnera des rapports plus courts, donc une meilleure accélération avec une vitesse de pointe plus élevée,surtout si la piste est sinueuse ou si vous ne la connaissez pas. Quand on se plante souvent, avoir une bonne accélération est important pour rattraper ses petits camarades.

La boue humide est l'une des surfaces les plus glissantes.

Pour l'asphalte, réglez la dureté de vos suspensions au maximum, cela donnera une bien meilleure tenue de route à votre voiture.

Pour les passages tout terrain, préférez des suspensions un peu molles.

Les réglages les plus importants concernent les trains de pneus, les suspensions et la boite de vitesses.

Pour un virage jaune, le frein moteur suffit la plupart du temps, pas besoin de freiner.

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : -

- Développeur : SEGA
- Éditeur : SEGA
- COURSE DE VOITURES
- 1-2 JOUEUR SIMULTANÉMENT

- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : MODEM
- Vibrations : -

PRESENTATION 80%

Menus clairs, tout en anglais. Modélisation en 3D des circuits avant les courses.

GRAPHISMES 97%

Attention les mirettes ! La qualité et la finesse des textures sont surprenantes.

ANIMATION 87%

Très rapide, sans clipping, mais il y a quelques petits ralentissements.

MUSIQUE 89%

Très agréable, avec même quelques chansons dans l'esprit du premier volet.

BRUITAGES 92%

Ils sont excellents, le crissement des pneus sur la neige est criant de vérité.

DUREE DE VIE 90%

Avant de le finir, vous en avez pour un moment, et avant de vous en lasser...

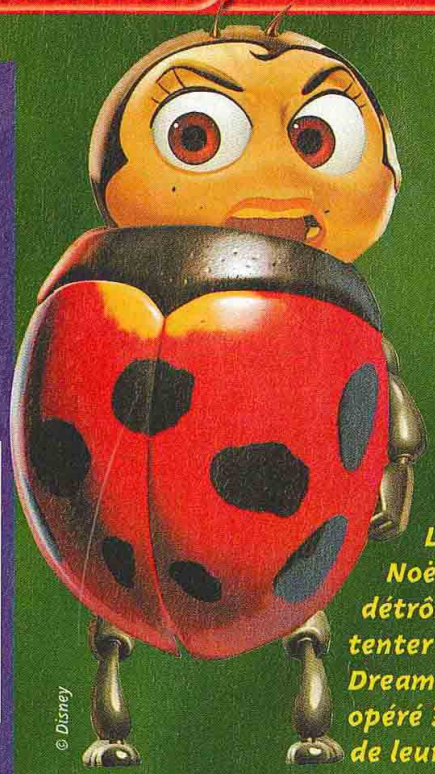
JOUABILITE 93%

A la croix de direction ou au pad analogique, c'est très précis et impeccable.

INTERET 95%

Sega Rally 2 est tout simplement le meilleur jeu de voitures jamais vu sur console.

10 pat



© Disney

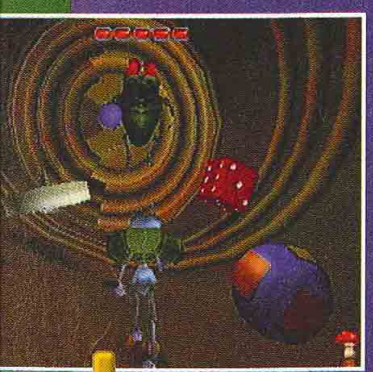
Les jeux de plates-formes sont en vogue et Noël a eu ses hits qui seront difficiles à détrôner. Disney et Sony s'emparent du filon pour tenter de contrer leurs congénères synthétisés par Dreamworks. Alors, la magie Disney a-t-elle opéré ? Les bébêtes se hisseront-elles à la hauteur de leurs concurrents ?

ROULE TON BOSS

Pour corser la difficulté, les programmeurs ont décidé qu'il fallait récupérer des lettres, des graines et des supers fruits, comme dans les autres niveaux. Remplir votre tâche avec le boss à vos trousses n'est pas facile. Alors prenez votre temps, et surtout regardez autour de vous !

Le criquet est accompagné de son pote le moustique. Montez sur le grand champignon, il sera plus facile à battre.

Les fruits traditionnels ne fonctionnent pas, il faut trouver les plantes qui permettent de toucher l'oiseau ou d'autres pastilles mauves.



Le boss de la boîte de conserve peut être battu en sautant sur la balle.

Tilt (ce nom évoque le souvenir d'une légende de la presse vidéo-ludique...) est une fourmi manutentionnaire, qui transporte cinquante fois par jour le double de son poids. Car dans le monde de Tilt, les criquets rackettent. Mettant cruellement la pression du haut de leurs étrilles, ils cherchent à augmenter sans cesse le rendement des fourmis en prévision de l'hiver. Un soir qu'il rentre d'une journée de travail harassante, Tilt fait une grosse bourde et renverse toute la récolte dans la rivière ! Les sauterelles furieuses menacent de représailles ; c'en est trop, Tilt décide de partir à la recherche de quelques renforts. Sa route sera longue et parsemée de nombreuses rencontres...
Le principe de A Bug's Life (le nom original) est captivant. Le jeu propose deux niveaux de difficulté. Soit Tilt récupère les cinquante graines, les quatre lettres de son nom et les super fruits qui éliminent définitivement ses ennemis, soit il avance tout droit... jusqu'à la sortie. Mais, dans ce dernier cas, c'est vraiment trop facile ! Tilt possède la faculté de transformer la végétation environnante grâce à des pastilles. Chaque nouvelle pastille lui permet de continuer son chemin ou de récupérer les lettres, graines et autres super fruits nécessaires pour visionner toutes les séquences tirées du film. La quête est motivante ! Côté réalisation, il est possible de se déplacer dans un espace libre (un peu comme dans Spyro), un monde coloré peuplé de nombreuses créatures (frelons, lombrics, faucheux, etc.). Ce titre est une excellente surprise, car le résultat va bien au-delà de la simple adaptation d'une licence à succès. Il est digne d'être qualifié de création à part entière. Bravo !

Dans ce niveau, il faut retrouver les cinq scouts pour monter dans l'oiseau tout en haut de l'arbre.

Vos amis interviendront pour vous aider.

AVIS

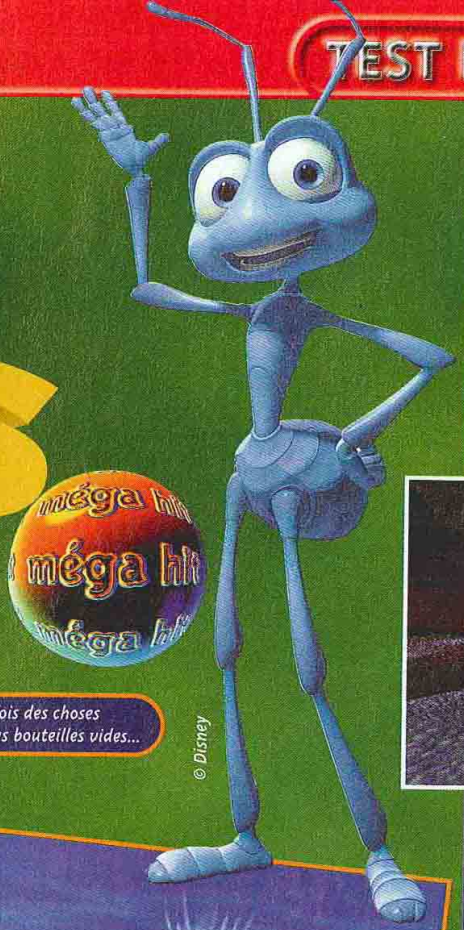
1001 patte
complet. L
Les décor
avec de be

SWITCH

Ces petits signaux
fumée seront uti
pour éviter de v
perdre.

1001 pattes

On trouve parfois des choses intéressantes dans les bouteilles vides...



© Disney

SCÉANCE DE JARDINAGE

L'important est de trouver les différentes pastilles de couleur. Elles transforment les plantes environnantes et permettent d'accéder à des endroits indispensables pour la suite. Ainsi, une jeune pousse pourra devenir une plante géante.

En récupérant une seule pastille, voilà le résultat...

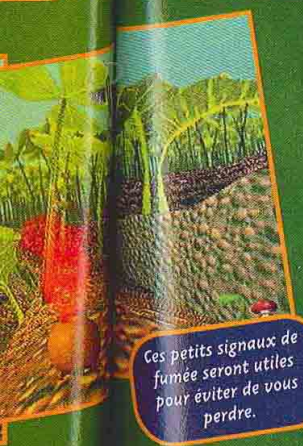
Si vous cherchez bien, vous trouverez d'autres pastilles et pourrez atteindre les hauteurs.

Trouvez les courants d'air pour traverser le lit de la rivière.

AVIS OUI !

1001 pattes est un jeu de plates-formes en 3D complet. La sensation de liberté est presque totale. Les décors sont très réussis : détaillés, colorés, avec de beaux effets de perspective. On sent que la Playstation donne tout ce qu'elle a dans ses processeurs. Pas de problème de caméra, vous tournez le personnage et il réagit tout de suite, ou presque. S'habituer aux changements de vue n'est toutefois pas facile... Heureusement, le challenge se révèle intéressant et sera récompensé par une courte mais magnifique cinématique. Ces scènes sont d'ailleurs nombreuses. Profitez-en !

SWITCH

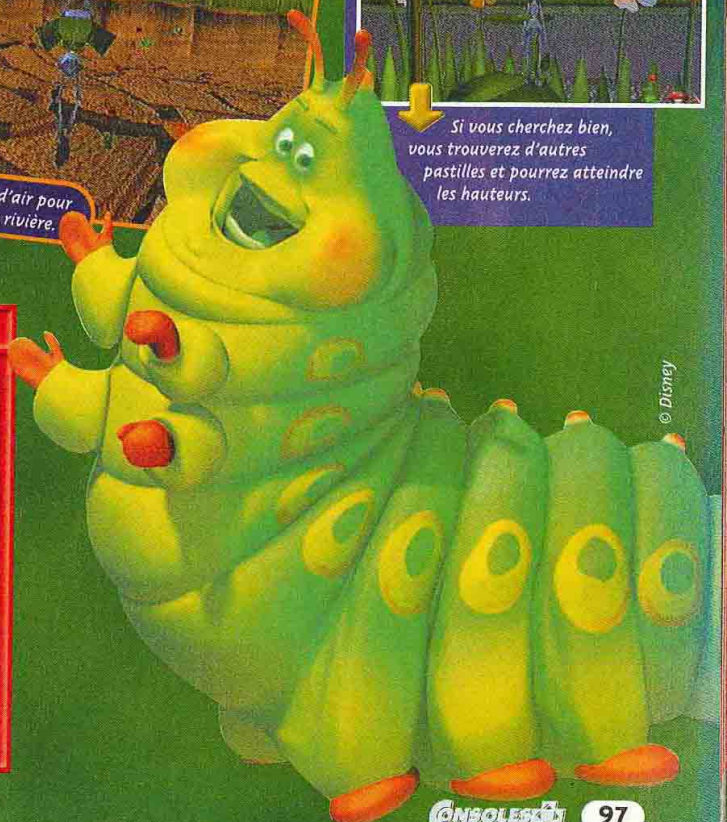


Ces petits signaux de fumée seront utiles pour éviter de vous perdre.

AVIS OUI !

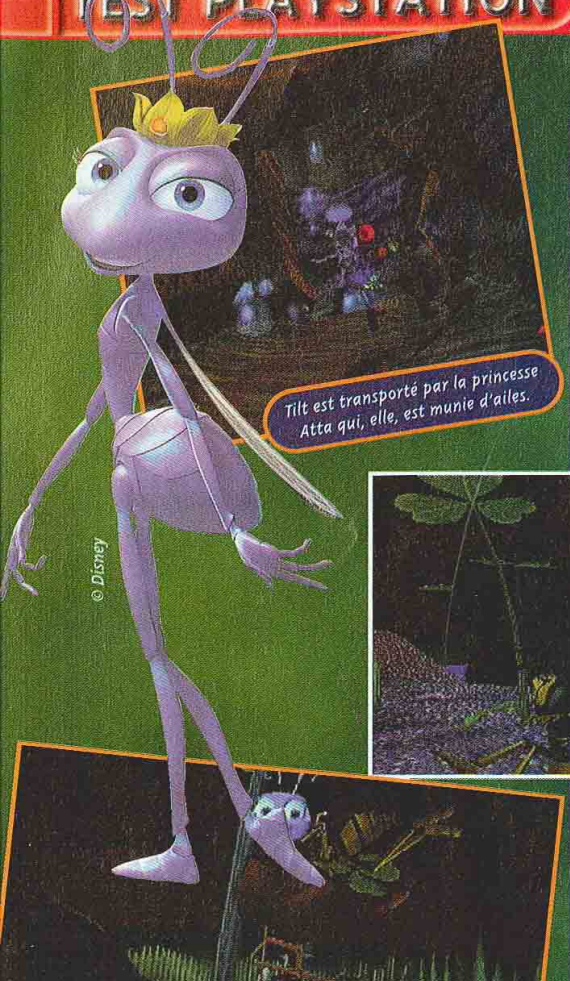
Il y a quelques années, Aladin avait marqué son époque sur Megadrive et Super Nintendo. Aujourd'hui, c'est au tour de 1001 pattes de faire parler de lui. Le jeu est fidèle au dessin animé, tant dans l'esprit que par ses graphismes. Les scènes cinématiques sont nombreuses et de qualité. Attention toutefois aux mouvements de caméras qui ne sont pas toujours judicieux et peuvent vous surprendre. Les plus jeunes d'entre vous, j'en suis sûr, adoreront.

NIIICO



© Disney

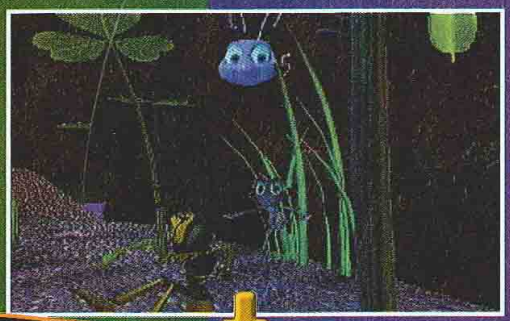
1001 pattes



Tilt est transporté par la princesse Atta qui, elle, est munie d'ailes.

VOS AMIS LES INSECTES

Ils sont nombreux et pas toujours bienveillants. Guêpes, lombrics, mouches, scarabées, faucheux... Si vous êtes un habitué de la campagne, vous les reconnaîtrez sans problème. Sinon, faites un tour chez le Panda, il vous montrera ses plus beaux spécimen.



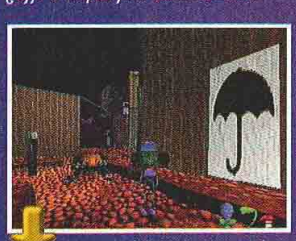
La guêpe : pas très dangereuse, ne vous arrêtez pas et il ne vous arrivera rien.

Cette machine élimine définitivement les ennemis du niveau. Pratique lorsque l'on a pas encore trouvé le fruit d'or.

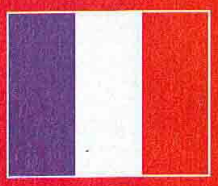
Les vers de terre : attention aux collisions avec ceux qui sortent sournoisement de leur trou !

L'oiseau (c'est pas un insecte) : gaffe à ne pas finir dans son bec !

Dans certains niveaux, il faut collecter suffisamment de graines pour avancer.



Les scarabées : ils passent leur temps à faire les cent pas et ne sont vraiment pas méchants.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : -

- Développeur : TRAVELLER'S TALES
- Éditeur : SONY
- PLATES-FORMES 3D
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK PAD ANALOGIQUE
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 90%

Une courte FMV du film, des menus en harmonie avec l'atmosphère du DA.

GRAPHISMES 93%

Magnifiques, colorés, fins et détaillés... le résultat est impressionnant.

ANIMATION 80%

Excellente pour les insectes. Changements de caméra et clipping nauséeux.

MUSIQUE 87%

Bien rythmée, les thèmes sont variés et parfois très reposants.

BRUITAGES 85%

Nombreux et assez réalistes. Les voix des personnages sont très réussies.

DUREE DE VIE 80%

Le jeu est assez court, un peu moins si on prend la peine de tout récupérer.

JOUABILITE 89%

Le pad analogique est précis et Tilt répond bien aux ordres.

INTERET 90%

Avec ses 15 niveaux, il n'a pas la durée de vie d'un Spyro ni d'un Crash 3. Néanmoins, le principe de Bug's Life est intéressant et son atmosphère unique.

C'est à ch... un nouve... propose q... graphism... inédits. D...

Les c... blanc... fidèl... catégorie est S... Last Blade 2 y... beaucoup, il fa... système de zo... déroulement d... classique, vous... perso parmi un... d'armes divers... sceptre, sabre,... vous combatte... persos les uns... autres jusqu'au... de la cartouche... aucun temps d... mais c'est un c... cher. On appré... d'un mode Trai... que les coups s... pas indiqués da... Vous disposere...

AVIS O...

La sortie d'u... événement.

SWITCH

THE LAST BLADE 2

C'est à chaque fois une surprise d'accueillir un nouveau titre Neo Geo. The Last Blade 2 propose quelques nouveaux persos, des graphismes améliorés et des coups spéciaux inédits. Description de cette suite attendue.

Les combats à l'arme blanche ont leurs fidèles. Et le roi de cette catégorie est Samouraï Shodown. Last Blade 2 y ressemble beaucoup, il faut dire que le système de zoom est le même. Le déroulement du jeu est très classique, vous choisissez votre perso parmi une dizaine munis d'armes diverses, gourdin, sceptre, sabre, katana, etc. Puis vous combattez une série de persos les uns à la suite des autres jusqu'au boss. L'avantage de la cartouche, c'est qu'il n'y a aucun temps de chargement, mais c'est un confort qui coûte cher. On appréciera la présence d'un mode Training, dommage que les coups spéciaux ne soient pas indiqués dans ce dernier. Vous disposerez de quatre crédits par joueur pour terminer le jeu. Toutefois, si vous voulez tricher, des codes pour de nouveaux personnages sont dispos dans la notice. Voilà, vous savez tout, il ne vous reste plus qu'à vous éclater !

Ce stage avec l'éléphant est l'un des plus beaux du jeu. Le coup de gourdin enflammé fait des ravages.

Les super coups spéciaux sont impressionnants, la traînée de feu atteindra-t-elle son but ?

Les effets apportés aux chocs des armes sont très soignés.

À chaque personnage, sa spécialité. Ici, c'est l'électricité.

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : SNK
- Éditeur : SNK
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉS
- BASTON À L'ARME BLANCHE
- Sauvegarde : OUI (MEMO)
- Compatible : -

PRESENTATION	*Une intro présente les différents combattants. Des menus clairs.*	82%
GRAPHISMES	*De beaux effets spéciaux (feu, lame, etc.).*	89%
ANIMATION	*Excellente, fluide. Les coups portés sont impressionnants !*	91%
MUSIQUE	*Des remix améliorés du premier épisode.*	85%
BRUITAGES	*Nombreux et réalistes : cris de combattants, chocs des épées...*	89%
DUREE DE VIE	*Le jeu est assez difficile, on rigole bien à deux...*	87%
JOUABILITE	*Le pad restitue très précisément les ordres.*	90%

INTERET 86%

Un bon jeu dans la lignée des Samouraï Shodown, avec peu d'innovations toutefois.

AVIS OUI, MAIS...

La sortie d'un nouveau titre SNK est toujours un événement. Si The Last Blade, premier du nom, n'atteignait pas le niveau d'un Samouraï, cette suite s'en approche. On peut lui faire deux reproches toutefois : les persos trop peu nombreux et le prix toujours prohibitif de la cartouche. Des coups spéciaux plus impressionnants, de beaux graphismes et une animation plus fluide en font un très bon jeu de baston à l'arme blanche, en attendant la sortie d'un éventuel nouveau Samouraï Shodown.

SWITCH

FINAL FANT AS

Final Fantasy VIII est sans aucun doute le RPG que les possesseurs de Playstation attendent le plus. On vous avait déjà fait goûter à la démo. Eh bien, voici enfin le jeu ! Allez, on ne vous fera pas patienter plus longtemps...

Vous êtes seul avec une charmante créature dans une chambre d'hôtel...

Bon, il faut toujours commencer par les mauvaises nouvelles. Final Fantasy VIII est drôlement protégé, et ne passe sur aucune console "pucée" d'aucune sorte ! Pour y jouer, il vous faut soit une console japonaise non trafiquée, soit une française non trafiquée mais avec la toute nouvelle Action Replay dont Gia vous a parlé dans les News. Si votre console est trafiquée, pas de panique... La plupart des boutiques vous proposeront de la dépucer... Il ne vous restera plus qu'à acquérir l'Action Replay.

La boîte contient quatre CD, un de plus que la version précédente. On reste dans la lignée des Final Fantasy, et on retrouve pas mal d'éléments dans le principe du jeu qui étaient déjà présents dans FFVII. Il y a toujours la même alternance entre "village", avec des décors en arrière-plan, et visite du monde en 3D. Les combats restent en temps réel, avec de superbes magies, mais il faut maintenant récupérer des démons pour les utiliser. On garde le système des coups critiques dans lequel un personnage sort une "Furie". Mais, maintenant, vous prenez une part active à l'action, car il faut, en même temps que le combattant se défoule sur le monstre, sortir un Combo en faisant la manip au pad. De même, si vous avez le bon timing, en appuyant sur R1 quand votre héros finit de donner son coup d'épée, il active la fonction "pistolet" de son épée, ce qui occasionne des dégâts supplémentaires. On retrouve la même routine classique aux RPG et de nombreuses quêtes. Les ennemis sont invisibles et vous tombent dessus sans prévenir, mais, quand vous êtes en voiture, ils vous laissent tranquille. Le principe de la série des Final est bien entendu respecté dans les grandes lignes. Mais l'ambiance a beaucoup changé, puisque le héros s'est engagé dans l'armée ! Vous commencez dans une base, et vous êtes entouré d'autres officiers... Vous devrez donc, par exemple, participer à des missions de sabotage en territoire ennemi. Ce qui donne un ton beaucoup plus sérieux à ce jeu, avec un conflit en toile de fond. De même, l'apparence des personnages est plus réaliste, et leur look américanisé. On s'éloigne des bons vieux RPG à la japonaise, pour se rapprocher un peu plus des jeux PC, toutes proportions gardées bien entendu. Les combats sont assez difficiles. Vous devrez donc sauvegarder souvent, tout en gardant un stock de potions de soins conséquent. On ne peut avoir que trois personnages en même temps, ce qui conduit à faire des choix délicats.

Tout au long du jeu, vous verrez des fumées violettes ; en les absorbant vous apprendrez de nouvelles magies.

FIGHT

Les combats sont en temps "réel", comme dans le précédent épisode. Pour que le personnage puisse agir, il faut que sa jauge d'initiative se remplisse au maximum. Ne perdez pas trop de temps dans les menus d'options, car le temps ne s'arrête pas lorsque vous choisissez une magie. Bref, un monstre pourrait vous attaquer pendant que vous traînassez. Les combats peuvent se jouer à peu de choses, surtout contre les boss.

Les effets de lumière sont au rendez-vous et rendent les magies très impressionnantes.

Il faut s'occuper de ses partenaires et surveiller leurs points de vie.

Les décors du combat sont exactement ceux de la zone dans laquelle vous êtes. Vous reconnaîtrez les bâtiments alentour.

Il faut d'abord avant de p

AVIS

Final Fanta

PANDA

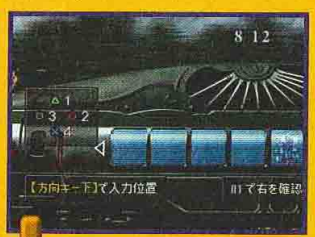
TASY VIII

Un intermède où vous vous retrouvez avec un autre groupe de personnages.

HELP !

POUR BIEN DÉBUTER

Allez dans la grotte en haut à droite de la ville. Prenez 20 minutes comme temps imparti, lorsque les deux moines qui bouchent l'entrée vous le demandent. Partez affronter le boss, vous lierez un pacte avec un démon. Ce qui augmentera vos pouvoirs magiques. Retournez en ville pour sauvegarder. Faites le tour du bâtiment rond pour arriver en classe. Vous vous retrouvez embarqué dans une balade en voiture jusqu'à la petite ville. Faites d'énormes provisions de potions de soins. Il y aura deux boss particulièrement galère à détruire. Puis retournez à nouveau dans la grande ville, faites le tour du bâtiment rond, en passant par la droite pour rencontrer le gars qui vous a balafré. Il va y avoir un cocktail. Allez dans votre chambre vous reposer, puis ressortez et allez dans l'allée qui n'est pas gardée. Vous croisez une blondinette. Vous sauverez une jeune fille dans un jardin et vous tuerez deux boss. Puis ressortez pour aller prendre le train dans la petite ville. Il va falloir préparer l'attaque du train. Vous devrez entrer des codes, pour détacher les wagons. Faites attention à ce que les gardes ne vous repèrent pas (en utilisant R1 ou L1). S'ils s'approchent, utilisez la croix de direction pour monter sur le toit, puis descendez quand la voie est libre. Bon, pour la suite à vous de trouver, mais vous devriez être bien lancé.



Il suffit de recopier le code avec les boutons du pad, pas besoin d'être rapide.

Le cercle derrière vous est la "borne" qui permet de sauvegarder.

Il faut d'abord vaincre chaque démon avant de pouvoir les utiliser.

Il faut absorber la magie de l'adversaire avant de l'utiliser à votre tour.

AVIS OUI !

Final Fantasy VIII tient ses promesses, et en met plein la vue. La réalisation technique est fantastique, on retrouve la patte de Square dans les décors, les musiques et les scènes en images de synthèse... Pas de doute FFVIII est le RPG à acheter, et je ne vois vraiment pas quel jeu sur Playstation pourrait rivaliser. Vivement qu'il sorte en version américaine, puis en version française, en espérant que, pour une fois, la traduction sera à la hauteur !

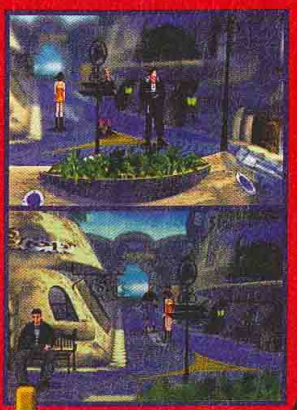
PANDA

FINAL FANTASY VIII

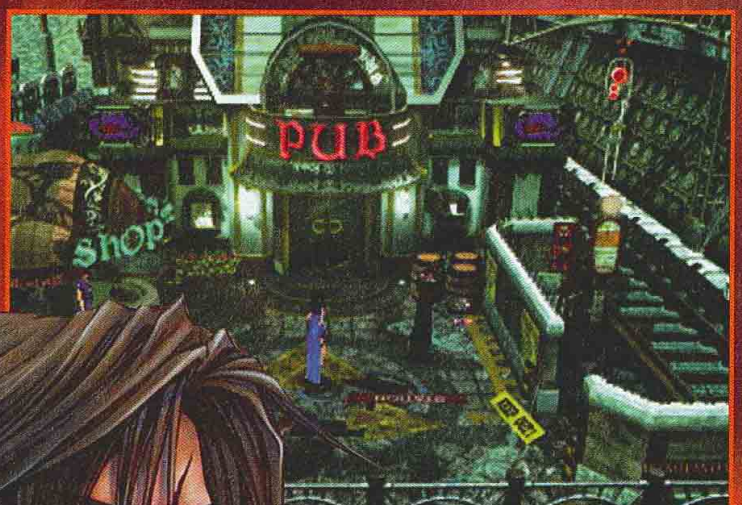
FLOU

En plus des décors superbes auxquels FFVII nous avait habitués, Square a ajouté quelques effets de flou, pour donner une meilleure impression de profondeur. Dans le même esprit, on trouve quelques scrollings différentiels. Bref, les décors sont beaucoup moins fixes et c'est tant mieux !

A l'arrière-plan, un scrolling différentiel très rapide.



Un effet de flou pour créer un effet de profondeur et de relief.

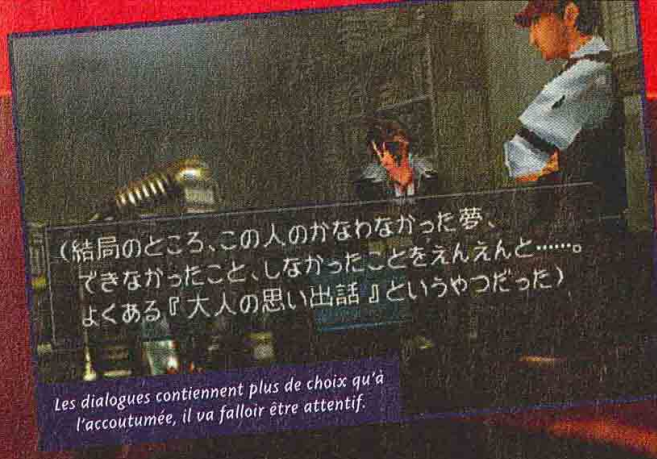


Vous avez intérêt à investir presque tout votre argent en potions de soin dès que vous croisez une boutique.

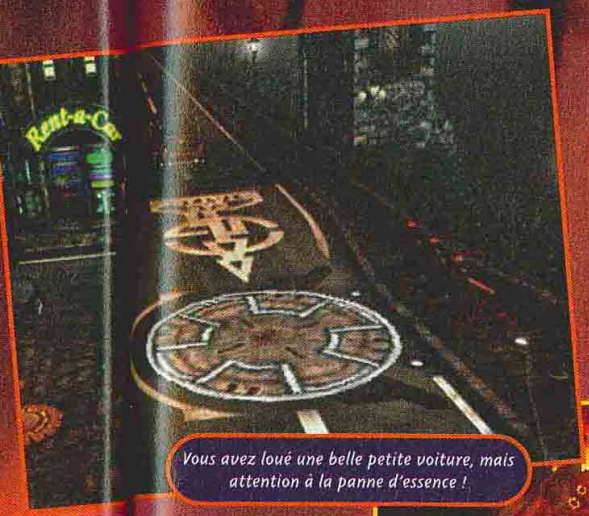
Vous avez lo atten

L'homme qui vous a fait une sale balafre, lors d'un entraînement, devient fou et prend une personnalité en otage !

VIII



Les dialogues contiennent plus de choix qu'à l'accoutumée, il va falloir être attentif.



Vous avez loué une belle petite voiture, mais attention à la panne d'essence !

INVOCATIONS

Dans ce FFVIII, la magie nécessite des invocations. Tant que vous n'avez pas pactisé avec un démon, votre personnage n'aura d'autre choix, durant les combats, que d'attaquer bêtement. Pour accéder aux items, utilisez des magies... Il faut impérativement que votre personnage soit associé à un démon qu'il aura vaincu auparavant. Vous acquérrez ainsi certaines capacités, mais vous pouvez aussi carrément le convoquer. Cela demande un très long temps d'incantation, mais lorsqu'il arrive il fait très mal !

C'est le premier démon que l'on peut retrouver. Il crée une énorme météorite de feu qu'il lance sur votre adversaire. On peut lui changer son nom. Nous, on l'a renommé Cheub, ça lui va comme un gant.

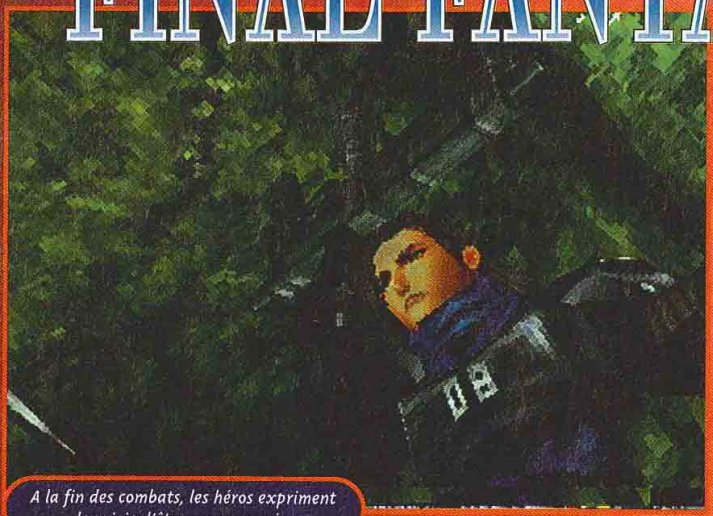
Ce démon qui se forme à partir d'une multitude de chauve-souris envoie une gigantesque rafale d'énergie, genre Kameha, qui, si elle est impressionnante, n'est pas très efficace.

FINAL FANTASY VIII

CINÉMATIQUES

Les scènes cinématiques sont tout simplement les plus belles qu'on ait vues jusqu'à présent sur n'importe quelle console. Le passage où le héros danse est... à pleurer ! Les séquences en images de synthèse sont très nombreuses et viennent agréablement relancer l'action. De plus, les temps de chargement ont été optimisés, et on passe parfois du jeu aux scènes cinématiques de façon transparente, comme dans l'Odyssée d'Abe.

On passe du jeu à la scène cinématique sans temps d'arrêt.



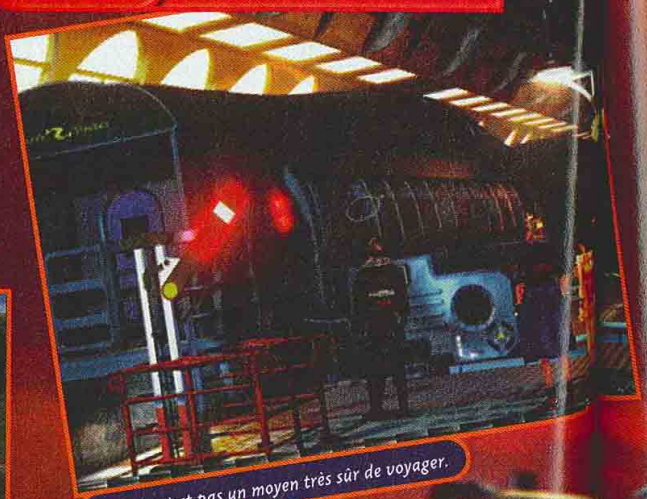
A la fin des combats, les héros expriment leur joie d'être encore en vie.

AVIS OUI !

FFVIII est enfin arrivé, et il est comme on l'attendait : beau et captivant. On retrouve les mêmes ingrédients que dans le numéro VII, à savoir des décors sublimes et des combats en temps réel. Les Chocobos n'arrivent que tard dans l'aventure, mais ils sont bien là. Malgré ces points communs, FFVIII est très différent de FFVII. Avec ses persos à la bonne proportion, et la disparition des héros qu'on connaissait, c'est un peu triste et trop sérieux... Je regrette Cloud et ses potes, même si Squall a ce qu'il faut de charisme. Reste à découvrir si les dialogues sont aussi gratinés

GIA

C'est dans cette petite ville qu'on va partir en bateau pour le passage que certains ont déjà vu en démo.



Le train n'est pas un moyen très sûr de voyager.

Le monde est en 3D plus fine que dans la version précédente.

SY VIII

OPTIONS

Les menus d'options sont entièrement en japonais, mais on s'y retrouve assez vite. Il faut surtout repérer les sauvegardes, les items, et les démons. Le reste n'est pas très utile. Après quelques tâtonnements, on s'en sort très bien.

La première option sert à attaquer, la deuxième à invoquer son démon, la troisième à absorber une magie ou à en utiliser une, et la dernière permet d'accéder au menu des items.

La dernière option sert à sauvegarder, la deuxième à utiliser un item, et la première à accéder au menu des démons.

Vous êtes dans le menu de sélection du démon, suivez les flèches. Ensuite, il faudra choisir les "ability" (les pouvoirs) que vous allez valider.

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : SQUARE SOFT
- Éditeur : SQUARE SOFT
- RPG
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : PAD ANALOGIQUE
- Vibrations : -

PRESENTATION 98%

Comme d'habitude, de fabuleuses cinématiques en images de synthèse.

GRAPHISMES 96%

FFVIII tient ses promesses. Il est encore plus beau qu'avant !

ANIMATION 85%

On peut courir, et les déplacements dans le monde extérieur ont été bien améliorés.

MUSIQUE 97%

Excellente. De ce côté-là, Square a toujours assuré.

BRUITAGES 85%

Dans l'ensemble, c'est bien.

DUREE DE VIE 90%

Plus difficile au niveau des combats, ce FFVIII vous donnera du fil à retordre.

JOUABILITE 85%

Bien que le jeu soit en japonais, avec de l'acharnement, on arrive à se débrouiller.

INTERET 95%

FFVIII est exactement comme on s'y attendait. Incroyablement beau, bourré de scènes cinématiques à tomber par terre, intéressant... Un grand jeu.

Le quotidien d'une mission de KKND : les attaques en masse.

KKND Krossfire

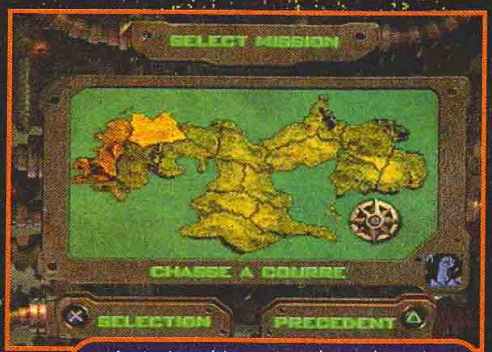
Alors qu'Alerte Rouge continue d'enflammer la Playstation, KKND tente de se faire une place dans le monde très fermé des wargames sur console.

La très belle intro du jeu installe les bases du scénario apocalyptique. En 2079, la guerre nucléaire a anéanti la surface de la Terre (c'est pas pour de vrai !). Une partie des survivants se sont cachés dans le sous-sol, les autres sont restés à la surface et ont muté, ils ne sont plus que partiellement humains. Un siècle après la Grande Guerre, les survivants, les mutants et les robots vont de nouveau en découdre pour la suprématie de la planète. Incontestablement, les trois camps qui vont s'affronter ont de la gueule. Que l'on joue seul ou à plusieurs, les options et les modes de jeu sont assez complets. Vous choisirez votre camp en tenant compte du niveau de difficulté que chacun représente. Comme à l'accoutumée pour un wargame, constructions et stratégie militaire seront la clef de voûte de votre réussite, à savoir la conquête de la planète. Mais vous risquez de souffrir avant d'y parvenir, tant la gestion des troupes est problématique, sans parler des difficultés qu'il y a à élaborer une quelconque stratégie de combat. De toute façon, même les plus endurcis des wargamers se seront lassés avant...

L'intro est splendide avec des nombreuses images de synthèse qui défilent sur un rythme haletant.

Prenez garde de surveiller et de bien défendre vos bâtisses.

En mode KAOS, tous les coups sont permis, même les plus bas !



Les protagonistes partent chacun d'un coin de la carte. La difficulté varie selon le camp choisi.

AVIS NON !

KKND porte bien son nom. Une fois la belle intro passée, on se demande où peut bien se nicher le plaisir d'y jouer tant l'environnement de la partie est peu soigné : graphismes grossiers, animations en nombre réduit, missions monotones et sans saveur... L'aspect tactique, ne parlons pas de stratégie, relève du bourrinage le plus bourrin. Quant au mode Multijoueur, il n'apporte rien par manque rédhibitoire de convivialité. Bref, malgré les nombreuses options à l'intérieur de la partie, c'est à vous dégoûter de vouloir devenir Maître du monde...

TOXIC

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : BEAM SOFT.
- Éditeur : INFOGRAMES
- WARGAME
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK

PRESENTATION	De belles images de synthèse qui plantent bien le décor.	91%
GRAPHISMES	Moches, grossiers et sans originalité.	70%
ANIMATION	Peu nombreuses et pas très fines, elles n'apportent rien au jeu.	70%
MUSIQUE	Quelques belles surprises qui soutiennent bien l'action.	90%
BRUITAGES	Insuffisants pour rendre l'atmosphère surchauffée des combats.	75%
DUREE DE VIE	Difficulté mal dosée et mode Multijoueur rébarbatif.	80%
JOUABILITE	Il n'y a pas une grande liberté d'action.	75%

INTERET 75%

Aspect rudimentaire, action répétitive, ce KKND ne satisfera que les morts de faim.

Qu
d'
gr
Matière
Résiste
Se colle
Pratiqu
Une qua
épousto
Très fac
R
REF : GK 2
REF : GK 7
Distributeur exclusi
MEDIAS

Qui veut encore d'une console grise ??!

Matière plastique PVC
Résiste à la chaleur
Se colle et se décolle à volonté
Pratiquement inusable
Une qualité graphique époustouflante
Très facile à poser

GraphicKit®

Relookez vos consoles

REF : GK 2

REF : GK 3

REF : GK 4

REF : GK 5

REF : GK 6

REF : GK 7

REF : GK 8

REF : GK 9

REF : GK 10

REF : GK 11

99 F

PRIX EXCEPTIONNEL

Distributeur exclusif pour la France :
MEDIASOFT

REVENDEURS CONTACTEZ- NOUS
01 39 91 50 01

Nom
Prénom
Adresse
Tél. :
Mode de paiement
❒ chèque ❒ mandat ❒ carte bleue
Carte crédit n°
Date expiration :

Article n°	Qté	Prix Unitaire	Sous-total
		99 F	
		99 F	
		99 F	
		99 F	
		99 F	

Signature

frais de port : 25 F
Total à payer : F

à retourner accompagné de votre règlement :
Mediasoft Multimedia - BP 36 95570 MOISSELLES
Tél. : 01 39 91 50 01 - Fax : 01 39 91 03 11
Web : http://www.multimania.com/mediasoft
E-mail : mediasoft@wanadoo.fr

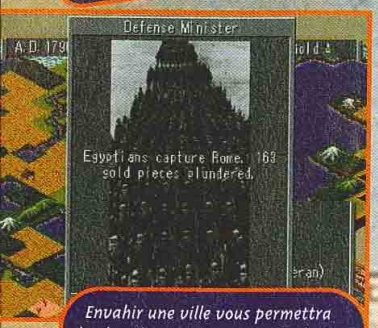
PlayStation

Produit et breveté par :
Promo video s.r.l.
http://www.promovideo.it
e-mail: zpromo@tin.it

PROMO VIDEO VIDEOGAMES DISTRIBUZIONE

CIVILIZATION II

Le conseil des ministres peut vous fournir des indications sur la marche à suivre.



Envahir une ville vous permettra de récupérer son or, ses technologies ou ses Merveilles.

***CIVILISATION** : n. f. Ensemble de phénomènes sociaux (religieux, moraux, esthétiques, scientifiques, techniques) communs à une grande société ou à un groupe de sociétés ("Petit Robert"). Ne pas confondre avec Civilization II : n. m. Adaptation sur Playstation du jeu PC de Sid Meier. Cf. Stratégie.*

Construire un empire ; éduquer son peuple ; être le premier à découvrir la roue, l'écriture, la démocratie ; rencontrer de nouvelles civilisations pour établir des liens commerciaux et culturels ; leur faire la guerre ; les dépouiller de leur technologie et de leurs richesses ; bâtir des temples, des universités, des navires... Ah, être le premier à construire l'une des Merveilles du monde ! Et fin du fin, puisque c'est la fin, construire une navette spatiale et partir coloniser une nouvelle planète. Civilization II sur Playstation vous propose de devenir Maître du monde ! Après avoir choisi la taille de la carte, le niveau de difficulté, le nombre de tribus présentes (de trois à sept), la quantité de barbares, le sexe de votre leader, et l'une des 21 civilisations disponibles (Egyptiens, Américains, Vikings, Zoulous, Grecs, Aztèques, Chinois...), vous allez pouvoir diriger votre premier bâtisseur. Faites-lui construire une ville, puis attaquez-vous aux différents écrans de jeu. Logiquement, les constructions possibles dépendront du niveau scientifique atteint. Au départ, seules des unités de base seront disponibles mais, petit à petit, vous pourrez construire marchés, ports, cavaleries, catapultes, universités et bientôt Merveilles du monde (parmi 28 différentes) ! A chaque construction, des "bonus" vous seront accordés (les scientifiques bosseront plus vite grâce à la bibliothèque, vos ennemis devront obligatoirement signer un traité de paix si vous construisez la Grande Muraille...). Mais il faudra aussi encaisser les taxes, faire la révolution, entretenir des relations avec les civilisations étrangères... Difficile de faire le tour de tout ce qu'offre ce jeu de stratégie, mais gardez en tête un principe fondamental : tout est lié. Ainsi, vous devrez coordonner l'action des forces militaires, politiques, économiques et morales de votre nation, le principe même de la stratégie...

Les Merve importante, (les tra modernisero

HELP !

CARPE DIEM

"Mettre à profit le jour présent"... Chaque tour de jeu devra faire l'objet d'une grande attention. Au commencement, envoyez votre bâtisseur explorer les alentours pour, par exemple, rencontrer une nouvelle tribu. Ensuite, choisissez bien l'emplacement de la ville. Construisez ensuite un nouveau bâtisseur pour qu'il fasse fructifier les alentours de votre ville. Privilégiez la recherche scientifique. Prévoyez des forces militaires. Construisez de nouvelles villes... Bref, exploitez chaque tour de jeu le plus intelligemment possible.

Explorez les environs plutôt que de construire votre ville dès le premier tour. Cette tribu (la cabane), par exemple, pourrait vous offrir des archers...

Faites fructifier les alentours des cités grâce aux bâtisseurs. La population ne cessera de croître, et vos constructions se monteront plus vite.

Explorez les alentours pour trouver de nouvelles tribus ou prendre contact avec d'autres civilisations.

Lors de la rencontre avec un émissaire étranger, observez bien son comportement. Celui-ci est "glacial" et vous demande une technologie (et puis quoi encore !). Vu son attitude, vous refusez... et c'est la guerre !

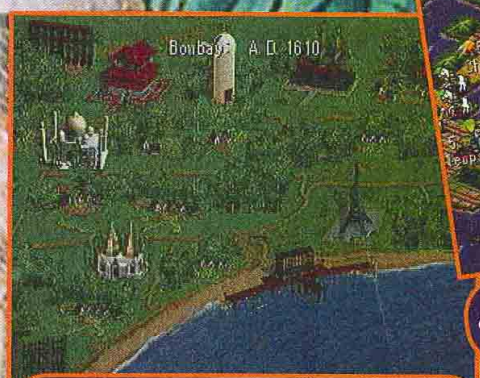
AVIS ALEA JACTA EST

Si certains trouveront toujours à redire sur la qualité de la conversion, l'esprit de l'œuvre de Sid Meier est parfaitement retranscrite : un soft graphiquement très pauvre, mais ultra documenté, qui permet devenir Maître du monde. Pour y parvenir, deux solutions : soit détruire les civilisations concurrentes, soit être le premier à partir dans l'espace. Besogneux ou conquérant, à vous de choisir. Certes, c'est pas beau, mais qu'importe. On s'amuse, on apprend et c'est le plus important. J'y retourne et je me fais les Chinois.

SPY Ier

Remarquez le bateau en bas à droite de la carte. Si vous voulez le diriger vers la droite, il sera masqué par le panneau gris. Mal fichu.

En "fin" de jeu, les unités militaires peuvent être très nombreuses. Il ne faut pas s'emmêler les pinceaux !



Les Merveilles donneront à votre ville une notoriété importante, et vous permettront de profiter de "bonus" (les travaux de Léonard de Vinci, par exemple, moderniseront automatiquement chacune de vos unités).

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : MICROPROSE
- Éditeur : ACTIVISION
- STRATÉGIE
- 1 JOUEUR

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 6
- Sauvegarde : OUI (10 BLOCS !)
- Compatible : -
- Vibrations : -

PRESENTATION 69%

Ecran de navigation austère mais ditactique et très complet.

GRAPHISMES 20%

Pas essentiels dans ce type de jeu, mais on aurait apprécié une meilleure lisibilité.

ANIMATION 75%

Ca se traîne un peu dès qu'on a bien établi ses positions.

MUSIQUE 60%

Où l'ont-ils trouvée ? Coupez le son, et mettez un CD sur votre chaîne.

BRUITAGES 50%

Sans grand intérêt. De toute façon, vous avez coupé le volume pour mettre un CD.

DUREE DE VIE -%

Soit on jette le pad de dégoût, soit on y joue à s'en rendre malade.

JOUABILITE 80%

La prise en main est aisée au pad. La souris n'aurait rien apporté de plus.

INTERET 89%

Une simulation complète, parfaitement documentée et ultra prenante qui ne pêche que par sa médiocrité graphique.

AVIS OUI MAIS...

L'adaptation de ce monument PC sur Playstation est un événement. Sur la console de Sony, on n'a pas encore vu de jeu à ce point complexe. Gérer une civilisation durant des millénaires, et en faire un empire, mener son peuple vers la conquête du monde, voilà un challenge de taille ! Les amateurs de stratégie seront comblés, même si cette version n'inclut pas toutes les extensions du jeu sorti sur PC. Je regrette aussi que les graphismes soient si sommaires, et que les musiques tapent autant sur les nerfs...

GIA

Une sorte de vaisseau spatial vient déposer des gadgets sur l'aire de jeu.

Le Park est un niveau très sombre et mal fréquenté : un terrible dragon y fait régner la terreur.

POY POY 2

Moins d'un an après la sortie du premier épisode, Poy Poy fête son grand retour. Intitulé astucieusement Poy Poy 2, le jeu conserve le principe de son aîné. Amateurs de la série Bomberman, à vos manettes !

Impossible de parler de Poy Poy 2 sans le comparer à Bomberman, leur principe étant identique ; se débarrasser des ennemis à l'écran à l'aide de projectiles en tout genre et en n temps imparti. L'aire de jeu, tout en 3D, offre désormais des dénivelés sur lesquels quatre joueurs, humains ou ordinateur, s'affrontent. On utilise, pour faire baisser l'énergie vitale de ses adversaires, les objets qui reposent sur le sol. Est déclaré vainqueur, le dernier survivant. Chaque objet dispose de ses propres caractéristiques.
Les grosses bombes feront plus de dégâts que les petites, et les grosses pierres écraseront plusieurs ennemis alors que les petites n'en toucheront qu'un seul... Chaque personnage a ses propres coups spéciaux, choisis en début de partie parmi la vingtaine de disponibles. Il peut à tout instant sauter ou effectuer un saut de côté. C'est à quatre, grâce au Multitap, que l'on apprécie le mieux Poy Poy 2 car, seul, le jeu devient rapidement lassant.

Dans le monde de glace, les appuis sont délicats et il est difficile de se stabiliser.

Faites rouler les troncs d'arbres pour renverser vos adversaires.

Chaque personnage dispose de 22 coups spéciaux pour se débarrasser de ses adversaires. Faites votre choix !

AVIS NON !

Je me demande encore quel est l'intérêt de sortir ce jeu si peu de temps après le premier épisode. Si encore les nouveautés étaient au rendez-vous, je comprendrais ; mais là, c'est vraiment se moquer du monde ! Certes les pouvoirs spéciaux sont plus nombreux qu'avant, les niveaux jouent désormais avec le relief, mais il n'y a pas de quoi s'accrocher aux rideaux ! Ces innovations auraient pu être proposées dans la première version. Poy Poy 2 est à réserver à ceux qui n'ont pas le premier épisode et aux inconditionnels de Bomberman.

NIIICO

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- ACTION
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : -

PRESENTATION 89%
Une belle intro en images de synthèse. Nombreuses cinématiques.

GRAPHISMES 65%
Ils manquent de détails et de richesse.

ANIMATION 70%
Les personnages sont raides et semblent trop tendus.

MUSIQUE 85%
Thèmes variés et entraînants.

BRUITAGES 72%
Bien qu'ils soient nombreux, on tourne vite en rond.

DUREE DE VIE 89%
Il n'est pas facile. Vous n'en viendrez pas rapidement à bout.

JOUABILITE 85%
La prise en main est rapide, et les persos répondent bien.

INTERET 75%
Pas de changements fondamentaux par rapport à la première version.

sion :
ICIELLE
logues :
GLAIS
tes :
GLAIS
ONAMI
TANÉMENT
(1 BLOC)

le syn-
iques. 89%
65%
es et 70%
nts. 85%
ux, 72%
en
à bout. 89%
le, et 85%
75%

C'est sûr, à 300 km/h dans Monaco, vous n'aurez pas le temps de tout voir.

BRIDGESTONE Castrol TAG HEUER Schweppes BIC

© Automobile Club de Monaco

Eretzvuju

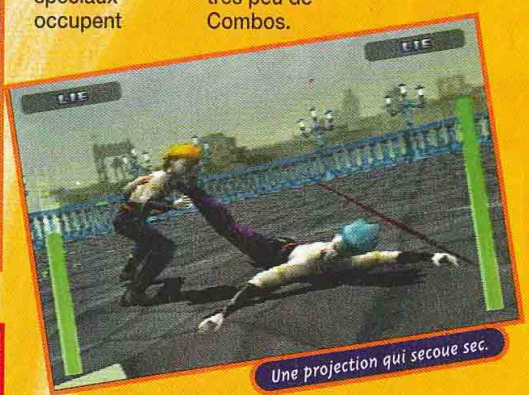
Comme dans un film chinois, les deux combattants volent et se battent en même temps.

Malgré son nom imprononçable, ce jeu de baston en 3D vous en mettra plein la vue avec une chorégraphie impressionnante, un mode haute-résolution bien utilisé et des textures de qualité.

Eretzvuju est un jeu de baston en vraie 3D, dans lequel on peut se déplacer sur le côté et tourner autour de son adversaire, et entièrement réalisé en haute-résolution. Habillés de superbes textures, les personnages sont de styles très différents. La prise en main est simple puisqu'on ne se sert que de deux boutons, un pour la garde et pour renvoyer les petites boules de feu (à condition d'avoir le bon timing), et un l'autre, avec lequel on exécute les coups spéciaux, les Furies, les coups normaux et les projections. Si vous vous retrouvez face à un adversaire qui se met tout le temps en garde, vous pouvez l'enfermer dans un pentacle pour enchaîner une Furie ! Cette nouveauté, l'un des points forts du titre, pénalise les joueurs timorés et trop défensifs. Les Furies et les coups spéciaux occupent une place très importante. On peut se battre uniquement avec des boules de feu. Néanmoins, le corps à corps est bien plus développé que dans Destrega, même si les affrontements demeurent plus simples que dans un jeu de baston traditionnel comprenant très peu de Combos.

Une Furie en deux temps : on place la bombe et on s'esquive après.

On dirait la Furie de Felicia dans Vampire, mais en 3D.


Une projection qui secoue sec.

Les effets de lumière sont superbes, notamment pour ce personnage qui maîtrise le feu.

AVIS OUI !

Eretzvuju bénéficie d'une bonne réalisation technique, mais surtout d'une très bonne ambiance. Il faut dire que les Furies ou certains coups spéciaux occasionnent des passages très impressionnants qui rappellent les attaques à la Dragon Ball Z ou certains films chinois. Comme Destrega, ce genre de jeu ne s'adresse pas précisément aux amateurs de baston pure, qui trouveront qu'un seul bouton pour les coups c'est trop peu... Mais il est tout de même très fun à jouer.

PANDA

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : YUKE'S
- Éditeur : YUKE'S
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- BASTON 3D
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK

PRESENTATION 91%
Un excellent dessin animé, qui plus est extrêmement long.

GRAPHISMES 89%
Classieux, à part les décors. Superbes effets spéciaux.

ANIMATION 90%
Rapide et fluide ; exactement ce qu'il faut pour un jeu de baston.

MUSIQUE 85%
Elle colle bien à l'action, sans être très originale toutefois.

BRUITAGES 85%
Les digits vocales sont bien échantillonnées et assez variées.

DUREE DE VIE 85%
Même seul, on y joue et rejoue avec plaisir.

JOUABILITE 90%
La prise en main est très rapide, les coups sortent comme il faut.

INTERET 87%
Les fans de baston pure et dure seront réservés, les autres aimeront ce jeu bien réalisé.

©1998 Ubi Soft Entertainment. "♣" et "PlayStation", marques déposées sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. "N", Nintendo et Nintendo 64 sont des marques déposées de Nintendo Co., Ltd.

disponible
WINDOWS CD-ROM PC

MONACO
GRAND PRIX
racing simulation 2

16 circuits

11 écuries

22 pilotes

Touristes s'abstenir.

disponible — WINDOWS CD-ROM PC

fin mars — PlayStation

mi avril — NINTENDO 64

http://www.monacoracing.com

HOT LINE UBI SOFT 08 36 68 46 32 (2,23F/MINUTE) — 3615 Ubi Soft (1,21/mn)

Ubi Soft ENTERTAINMENT

©1998 Ubi Soft Entertainment. "♣" et "PlayStation", marques déposées sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. "♣", Nintendo et Nintendo 64 sont des marques déposées de Nintendo Co., Ltd.

Castlevania

Au bal des vampires, vous êtes un trouble-fête !

Un passage assez facile : on reste tranquille sur la nacelle.

Après de très longs mois, voire des années d'attente, Castlevania arrive enfin sur Nintendo dans une version tout en 3D. Une fois de plus, le comte Dracula se réveille pour faire trembler les pauvres mortels que vous êtes.

Castlevania à la sauce 64 bits vous propose de choisir entre deux héros, un homme maniant le fouet, dans la grande tradition des chasseurs de vampire, et une fille qui utilise des boules de feu à tête-chercheuse et qui, vous vous en doutez, est très agréable à diriger. En plus de leur armement principal, ils possèdent tous deux une arme pour le corps à corps. Celle-ci n'est pas très efficace (surtout quand la 3D s'en mêle !), mais permet de se débarrasser de certains ennemis encombrants, comme les chiens qui vous maintiennent immobile. Cette arme peut également être utilisée pour briser les torches ou tout autre objet encombrant un niveau. Car, comme dans tous les Castlevania, il faut tout casser pour récupérer des items et des sous !

La partie plates-formes est très importante, et comprend pas mal de passages assez chauds où il est important de prendre son temps et d'essuyer le pad rendu glissant par vos mains moites !

Pour ce qui est des caméras, la vue de base est très lisible et on peut même locker ses ennemis. De plus, on peut regarder tout autour de soi, comme dans Tomb Raider.

Le jeu est plutôt difficile. Heureusement, les pierres qui servent à sauvegarder sont assez nombreuses dans chaque niveau.

Il faudra aussi compter avec un cycle jour-nuit, qui peut bien sûr influer sur certains passages du jeu. Les niveaux sont variés, même si on reste le plus souvent autour du château, avec des graphismes parfois superbes – de temps en temps, néanmoins, on retrouve le brouillard si cher à la Nintendo 64...

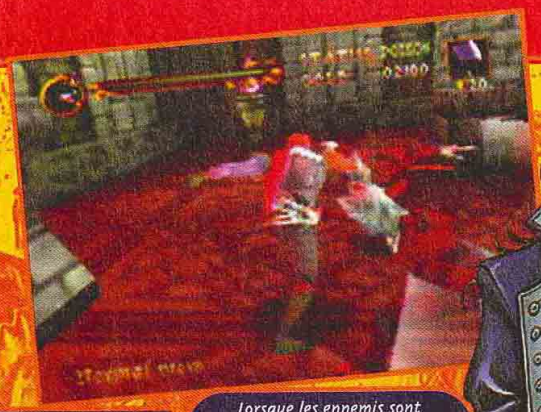
Avec ce nouvel épisode de Castlevania, Konami a revu sa copie 2D. Même si on retrouve la plupart des éléments de la série (les morts-vivants, le château...), on n'est plus tout à fait dans le même esprit, et le jeu perd un peu de son charme. Et puis le fait aussi que les musiques ne soient pas sur CD nuit beaucoup à l'ambiance sonore. Bref, les fans purs et durs des Castlevania risquent d'être surpris.

Une horde de cerbères vous attaque... Restez en mouvement.

AVIS OUI, MAIS...

Le passage de Castlevania à la 3D était sans doute délicat, surtout après LA version 32 bits 2D, qui était tout simplement fantastique. Le jeu n'a rien perdu en qualité technique, au contraire, cette version Nintendo 64 est franchement bien réalisée, mais il a un peu perdu de son âme. L'ambiance n'est plus ce qu'elle était et l'appauvrissement de l'habillage musical y est sans doute pour beaucoup. Bref, Castlevania 64 est tout de même un très bon jeu, mais il ressemble plus désormais à un Medievil...

PANDA



Lorsque les ennemis sont nombreux, il faut prendre garde à ne pas se laisser entourer.

Il y a pas mal de leviers à actionner pour ouvrir des grilles et avancer.

AVIS OUI !

Un nouveau Castlevania, ça se fête toujours. Cette fois-ci, je suis restée méfiante, car ce volet est réalisé par les Américains. Mais, ils s'en sont bien sortis. L'aspect du jeu ressemble beaucoup à Medievil, l'action est omniprésente, les décors sont jolis, et les personnages attachants. Le seul truc qui me gêne, c'est le déplacement du personnage principal. Il flotte légèrement. On dirait que la pesanteur n'a aucun effet sur lui... Ce qui handicape un peu la précision des sauts lors des séquences plates-formes. A part cela, c'est du tout bon.

GIA

On peut charger la boule de feu de l'héroïne pour qu'elle soit plus puissante.

DIALOGUES

Les dialogues sont mis en scène de façon agréable et sont en anglais, ce qui permet de comprendre les précieuses indications données par les personnages que vous rencontrez.

Un passage bien galère où il va falloir rattraper cet enfant dans un labyrinthe.

Enfin un gentil vampire ! Celui-là ne foncera pas pour vous attaquer.

Un clone de Jean Reno, un démon en fait, vous vend divers items, notamment de la bouffe pour regonfler vos points de vie !

LE JOUR ET LA NUIT

Le jeu comporte un cycle jour-nuit et se déroule en temps "réel". Si vous restez à l'air libre suffisamment longtemps, vous verrez se succéder le coucher de soleil, la nuit, puis l'aube... ce qui a son influence le jeu, et certaines rencontres ne peuvent se faire que la nuit, par exemple.

Cette porte ne s'ouvre que lorsqu'il fait jour, on peut utiliser un item qui fait avancer le temps.

Elle voulait se suicider en passant dans la lumière du jour...

Castlevania

BOSS

La plupart des niveaux se terminent par un gros boss à éliminer. Si vous jouez avec la fille, c'est beaucoup plus facile. Vous pouvez restez à distance en chargeant vos boules de feu qui sont à tête chercheuse. Il ne vous reste plus qu'à ne pas vous faire toucher.

L'énergie du boss est affichée en bas de l'écran, c'est toujours agréable d'avoir ce type d'info.

Le pire c'est qu'il n'est pas tout seul, des " hells angel " l'aident.

PIÈGES

Les pièges ne sont pas très originaux : le plancher qui s'effondre, des guillotines... mais cela n'enlève rien à leur efficacité. Il faut donc avancer prudemment, et être précis dans ses sauts.

Classique mais efficace, cette lame géante risque de vous raser de très près.

Evidemment, le liquide grisâtre est mortel si vous tombez dedans !

Le squelette version bombe à retardement kamikaze... A shooter de loin.

Ce personnage vous donnera la clef de la pièce aux archives.

On peut sauvegarder en cliquant sur les pierres blanches disséminées dans les niveaux.

WEA

Votre perso
corps, épé
distance, fo
projectiles
couteau, ha
d'eau bénit

La croi
arme efficace
dans la fenêt

Comme dans Tomb Raider, on peut s'accrocher au bord des gouffres.

Il va falloir sauter sur la nacelle bleue en marche... Pas évident.

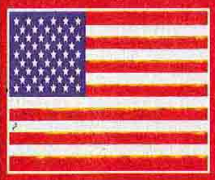
Même en donjon, l'heure tourne. Vous trouverez une horloge dans le menu des options.

WEAPONS

Votre personnage dispose de deux armes, une pour le corps à corps, épée ou cercle pour la fille, et une pour le combat à distance, fouet ou boules de feu. A cet inventaire s'ajoutent des projectiles en nombre limité : couteau, hache, croix et fiole d'eau bénite !

La croix boomerang est une arme efficace, son icône est affichée dans la fenêtre, en haut à droite.

L'eau bénite permet de ralentir vos adversaires.



- Version : IMPORT
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- PLATES-FORMES/ACTION 3D
- 1 JOUEUR

- Contrôle : SENSIBLE
- Difficulté : CONSÉQUENTE
- Niveaux de difficulté : 2
- Sauvegarde : OUI (MEM PAK)
- Compatible : -
- Vibrations : -

PRESENTATION 89%

Un gros effort, même si on reste loin des scènes Playstation.

GRAPHISMES 90%

Assez inégaux, cela va du moyen au très beau.

ANIMATION 85%

Les persos peuvent courir et les mouvements de caméras sont fluides.

MUSIQUE 85%

Une bonne ambiance musicale, assez classique.

BRUITAGES 85%

Cela manque de digitalisations vocales à notre goût, sinon c'est bien.

DUREE DE VIE 90%

Le jeu est assez long et très coton, bon courage !

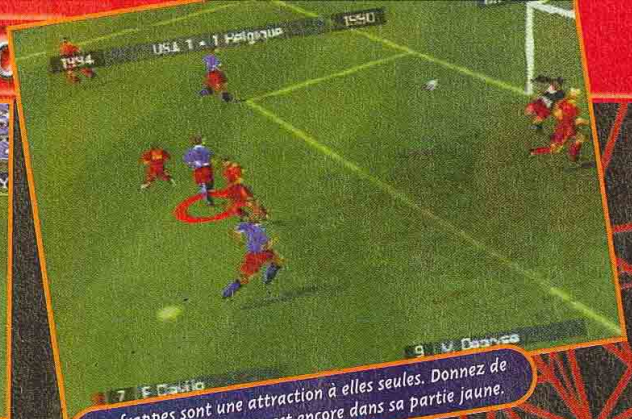
JOUABILITE 90%

Prise en main aisée et les persos répondent bien aux commandes du pad.

INTERET 91%

Un très bon jeu, qui bénéficie d'une bonne réalisation. Même si l'ambiance laisse à désirer, ce Castlevania est un des meilleurs jeux sur N64.

Trop de précipitation entraîne souvent ce genre de désagrément. Prenez votre temps pour défendre.



Les frappes sont une attraction à elles seules. Donnez de l'effet lorsque la jauge est encore dans sa partie jaune.

Absolute FOOTBALL

En se démarquant des autres titres du genre, cette nouvelle simulation de football constitue une bonne surprise. Difficulté accrue et grande profondeur de jeu attendent les puristes du ballon rond.

Cet Absolute football est bourré d'innovations intéressantes. Première d'entre toutes, la possibilité de jouer avec les plus grandes équipes nationales du monde et de tous les temps. La rencontre Zidane/ Pelé est désormais possible ! Vous pouvez participer aux Coupes du monde historiques, quelle que soit l'équipe de votre choix. Il suffit de sélectionner une année et choisir de participer ou non aux éliminatoires. Les véritables joueurs sont présents et il n'est pas rare de reconnaître sur le terrain les physiques les plus marquants du football mondial. Au-delà du mode Tournoi, vous pouvez participer à un entraînement qui s'avère très utile pour saisir toutes les finesses des commandes. Les options sont simples et l'environnement de la partie est paramétrable dans un degré raisonnable. La gestion des équipes est un peu légère, les options dans ce domaine se contentent du minimum : changements de joueurs et caractéristiques techniques. En dehors du match immédiat, qui vous impose deux équipes pour une rencontre rapide, le match amical vous laisse choisir vos équipes préférées sur tous les continents du globe.

La partie commence et les difficultés aussi. L'esthétique du jeu est sobre, mais la finesse n'atteint pas le niveau technique d'un Fifa. Le manque de fluidité de l'animation est largement compensé par richesse de la décomposition des mouvements.

La gestion de l'entre-jeu est un exemple du genre, la meilleure jamais créée. Le meneur de jeu peut tout faire balle au pied. Passes précises et dosées s'enchaînent après un long centre placé au millimètre. Les parties ressemblent à des vrais matchs et la difficulté est en conséquence. La rapidité de l'action peut sembler un obstacle à la précision du jeu, mais quelques heures de pratique font surgir les énormes qualités de cet Absolute football. Parfois très austère, parfois très convivial, ce jeu vous fera passer par toutes les couleurs de l'arc-en-ciel, malgré les quelques bugs d'affichage.

Le tacle est une arme à double tranchant. À n'utiliser qu'en dernier recours dans votre surface de réparation.

Appuyez sur le bouton X lorsque la balle est dans les airs et donnez une direction au moment de la déviation.

AVIS OUI !

Même si ce jeu n'est pas splendide, même si l'animation connait des ratés, ses qualités footballistiques le classent au premier rang des jeux réalistes. Passé les difficultés (surmontables) de la jouabilité, c'est un plaisir de distiller des ballons exactement à l'endroit voulu. Les frappes sont bien travaillées et les joueurs ont des caractéristiques propres. Haletantes, les parties sont difficiles et les tactiques plus que jamais indispensables pour venir à bout de l'adversaire. Les mouvements des joueurs sont parfois difficiles à appréhender et le jeu défensif est un vrai casse-tête, mais quel plaisir au final !

TOXIC

Les coups francs sont spectaculaires. Zidane s'apprête à expédier le ballon directement dans la lucarne.

Comme en vrai, l'entrainement est un passage obligé.

AVIS OUI, MAIS...

Oubliez les jeux de foot pompés les uns sur les autres, cet Absolute Football est radicalement différent. Autant dans son concept (génial !) qui consiste à jouer toutes les Coupes du Monde depuis 1958, que dans la technique (plus discutable) où les passes et les tirs se font au millimètre. Du coup, cette simulation est certainement la plus aboutie et la plus proche de la réalité. Mais il faut bien reconnaître que les graphismes sont légers, que les pages d'options manquent de détails et que la difficulté est très élevée. Ce jeu propose une nouvelle définition du foot sur consoles. Il suffit juste s'y plier...

VINCE

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : VIRGIN
- Éditeur : VIRGIN
- SIMULATION DE FOOTBALL
- 1-8 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 1
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : PAD ANALOGIQUE
- Vibrations : -

LA TOTALE JUSQU'AU BUT !

Voici un exemple des possibilités offertes par Absolute football. Il existe de nombreux moyens d'atteindre le but adverse, alors ne vous contentez pas d'utiliser toujours la même tactique.

L'interception. Utiliser le bouton X pour intercepter le ballon dans les pieds de l'adversaire (faire un tacle) est une action difficile à maîtriser. Alors, gare aux cartons !

La relance. Il est possible de sélectionner une passe courte, moyenne ou longue, bref, de choisir précisément la force avec laquelle vous allez frapper le ballon. Plus de liberté, 'y a pas ! Utilisez souvent le bouton Triangle pour sélectionner rapidement le receveur de vos passes.

Le centre. Les débordements sur l'aile entraînent souvent des situations dangereuses. Le bouton L1 sert à ajuster des centres dans la boîte.

Le but. Selon les capacités de votre attaquant, les reprises de volée ou les têtes sont plus ou moins précises et fortes. Appuyez un coup bref sur le bouton Carré pendant que le ballon est dans les airs.

PRESENTATION 88%

Belles images très colorées et moments forts des dernières Coupes du monde.

GRAPHISMES 87%

Élégants mais sommaires. Rendu général un peu juste pour rivaliser avec un Fifa.

ANIMATION 88%

Des saccades dans les mouvements de caméra. Animation des joueurs très réussie.

MUSIQUE 80%

Rien de vraiment transcendant pour les menus de présentation.

BRUITAGES 89%

Bruits et commentaires en temps réel des joueurs remplacent les bla-bla habituels.

DUREE DE VIE 90%

Mode Tournoi très complet. Sensations fortes garanties en modes Multijoueur.

JOUABILITE 89%

Prise en main difficile, mais des possibilités énormes et jamais entr'aperçues avant.

INTERET 86%

Loin du jeu grand public, cette simulation difficile comblera les fans de foot les plus exigeants. Le pad analogique est vivement recommandé !

actua POOL

Sortir de l'austérité propre aux simulations de billard n'est pas aisé. Alors, quand Gremlin annonce avoir franchi le cap, on se sent tout "chose". Est-ce qu'on va enfin pouvoir y jouer avec son ami Joe-qui-entrave-que-dalle ?

Malheureusement non. Si Gremlin a tenté de varier les plaisirs, sa simulation s'adresse toujours aux passionnés désireux de se perfectionner. Certes, on peut affronter des adversaires virtuels aux styles différents (au nombre de dix-huit), dans une dizaine de salles variées et sur des tables de toutes les formes... Quatorze types de règles différentes sont de la partie : des classiques "Eight Ball" (américain ou anglais), "Nine Ball", "Straight Pool", aux loufoques "Killer" (on rentre une boule à chaque coup sous peine de perdre un "point de vie") et "Bank Pool" (la boule visée doit toucher une bande avant de rentrer). Mais si on veut s'éclater un minimum, il est impératif de maîtriser le principe des effets et de connaître les règles de ce sport. Cette simulation est donc réservée aux amateurs éclairés, qui pourront organiser un tournoi entre potes, disputer un simple match ou affronter des adversaires informatiques en choisissant les règles. Ils pourront réaliser tous les types de coups et effets "officiels" (massé, coulé, et autres rétros homologués AHL) avec une relative simplicité. Mais il faut aimer le billard américain. A quand une simulation accessible à Joe-mon-ami-qui-entrave-que-dalle, avec un didacticiel attrayant et des parties un peu plus... rigolotes ?

En plus du Loading un peu longuet, l'ordinateur prend son temps pour réfléchir, même pour des coups évidents. Une p'tite Kro ?

Le jeu compte quelques charmantes demoiselles. Le syndrome Lara Croft, très certainement.

A la différence de Virtual Pool 64 (voir C+ 85), l'ergonomie des commandes est bien pensée : le contrôle est très accessible.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : GREMLIN
- Éditeur : INFOGRAMES
- BILLARD AMÉRICAIN
- 1-4 JOUEURS (ALTERNAT.)
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK

PRESENTATION 79%
Courte intro et partie pédagogique limitée. Tout en français.

GRAPHISMES 83%
Environnements graphiques variés. Bon moteur 3D.

ANIMATION 85%
Les caméras ne sont pas idéales. Trajectoires bien rendues.

MUSIQUE 80%
Une musique appropriée à chaque bar, parfois lourdingue.

BRUITAGES 80%
Corrects, réalistes et discrets.

DUREE DE VIE 86%
Longue. Nombreux modes, Multi-joueu), bon choix de règles...

JOUABILITE 87%
Accessible. On peut rentrer tous les types de coups.

INTERET 85%
Une simulation complète mais réservée aux connaisseurs.

AVIS OUI, MAIS...

Divers modes, des règles variées, un moteur 3D performant : Actua Pool est très complet. La trajectoire des boules est plutôt propre et la personnalisation des adversaires intéressante. Mais pourquoi avoir opté pour un système de caméras "intelligentes" sur lequel vous n'avez quasiment aucun contrôle et qui ne rend pas toujours bien compte de l'action ? Pourquoi offrir un mode Entraînement (interactif, certes) si austère ? Je chipote, mais bon, les simulations de billard, j'adore !

SPY

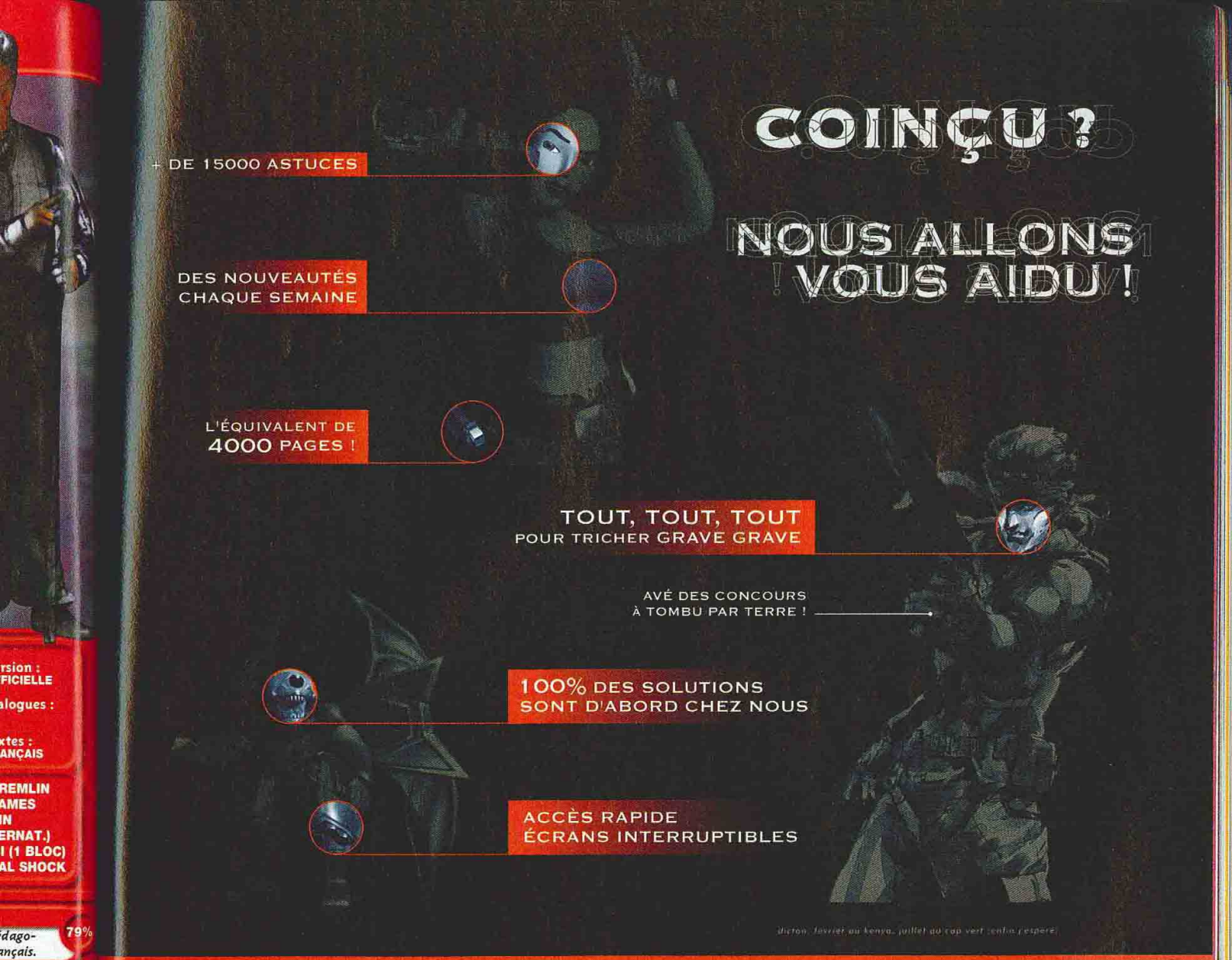
AUSTÈRE

Pas de musique, des textes à tire-larigot, un exemple par l'image de coups inexpliqués (effet ? position de la queue ? puissance ?). Voilà ce que vous propose le mode Entraînement. Que c'est rébarbatif, tout ça !

Ne soyons pas injuste : s'entraîner au repositionnement de la blanche après avoir rentré une boule est un bon exercice.

rsion :
FICIELLE
alogues :
xtes :
ANÇAIS
REMLIN
AMES
IN
ERNAT.)
I (1 BLOC)
AL SHOCK

idago-
ançais. 79%
ues 83%
idéales. 85%
à
lingue. 80%
rets. 80%
Multi-
... 86%
er tous 87%
85%



COINÇU ?

NOUS ALLONS VOUS AIDU !

+ DE 15000 ASTUCES

DES NOUVEAUTÉS CHAQUE SEMAINE

L'ÉQUIVALENT DE 4000 PAGES !

TOUT, TOUT, TOUT
POUR TRICHER GRAVE GRAVE

AVÉ DES CONCOURS
À TOMBU PAR TERRE !

100% DES SOLUTIONS SONT D'ABORD CHEZ NOUS

ACCÈS RAPIDE
ÉCRANS INTERRUPTIBLES

dicton: janvier au kenya, juillet au cap vert (enfin j'espère)

quand tout est foutu

3615 ASTU

et quand rien ne va plus

3615 SOLU

2,23 F/mn Nudge Interactive

LES TOUS PREMIERS SUR LES TOUS DERNIERS JEUX

MONK

Monkey Hero s'inspire de contes et légendes populaires chinois. Son look très manga, ses couleurs vives et son scénario enfantin le destinent aux plus jeunes.

Il y a bien longtemps trois mondes vivaient en complète harmonie : le monde des rêves, celui des cauchemars et celui de l'éveil. Un jour cependant, de sombres créatures sortirent du monde des cauchemars, bien décidées à s'emparer des esprits rêveurs des enfants du monde éveillé. Le roi, furieux, invoqua les cinq éléments fondamentaux afin de créer un puissant héros, capable de restaurer la paix : ainsi naquit Monkey Hero. Vous avez pour mission de le diriger. Dans un premier temps, l'enfant-singe devra récupérer les huit pages du livre des contes magiques, avant de défier le roi des cauchemars en personne... Les graphismes et le principe de jeu s'inspirent de ceux du récent Brave Fencer Musashi (C+ 84) : un univers tout en 3D et des scènes de combat de type "action" (comme Zelda ou Secret of Mana). Au cours de sa quête, Monkey Hero trouvera des armes pour affronter les ennemis, ainsi que de nombreux objets qui lui viendront en aide en temps voulu. Les donjons sont des lieux de réflexion où l'on avance pas à pas, après avoir résolu nombre d'énigmes. De manière traditionnelle, un boss vous attend à la fin de chacun d'eux. Avec une difficulté croissante, mais toujours bien dosée, Monkey Hero s'adresse essentiellement aux débutants.

HELP !

LE BON OUTILLAGE

Comme dans tout jeu d'aventure qui se respecte, vous allez découvrir un nombre impressionnant d'objets et de sorts magiques. A vous de les utiliser au bon moment et au bon endroit pour avancer dans la quête de l'enfant-singe.

Le marteau est l'un des premiers objets que vous découvrirez. Il vous permettra d'ouvrir certains passages.

Ce puissant sort magique va paralyser vos adversaires dans une large zone autour de vous.

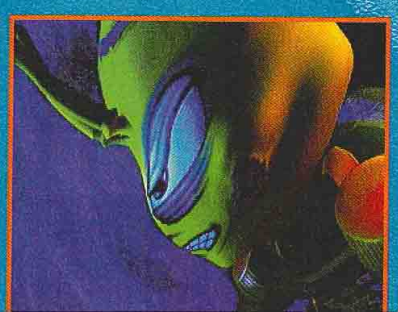
Une magie d'attaque peut être lancée pour écarter tout danger autour de soi.

Dans les pièces sombres, rien de tel qu'une magie de lumière pour éclairer les lieux.

Voici la carte détaillée du monde dans lequel vous allez évoluer : 16 donjons et plus de 2 500 lieux à visiter !

Votre bâton, b permettra d'att difficil

LA FIN...



ONKEY HERO

Dans les coffres isolés, vous trouverez de nombreux objets utiles pour l'aventure.

Votre bâton, bien utilisé, vous permettra d'atteindre des endroits difficiles d'accès.

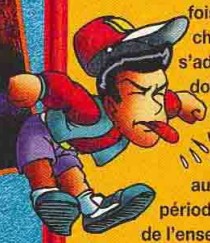
us allez
siter !

AVIS OUI, MAIS...

Quel dommage que ce Monkey Hero soit entaché de défauts rédhibitoires ! Les sprites des personnages sont très pixélisés et manquent de finesse. Les animations, elles, saccadent à tout va et on frôle le ridicule quand arrivent de lourds ralentissements de manière aussi impromptue qu'aléatoire ! La vue proposée est mauvaise, car trop proche du héros, une vue plus aérienne aurait été la bienvenue. Malgré tous ces reproches, il faut bien reconnaître que Monkey Hero est une bonne entrée en matière pour les débutants dans le genre et les plus jeunes.

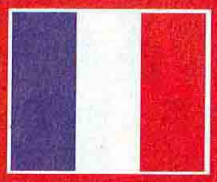
NIIICO

AVIS NON !



Le fait que cet action-RPG soit "destiné aux plus jeunes " peut-il pardonner la piètre qualité technique de l'ensemble du produit ? Non, mille fois non, et je dirais même plus, mon cher Dupont, c'est parce que l'on s'adresse aux plus jeunes que le jeu doit être techniquement irréprochable (c'est qu'elles sont vicieuses nos têtes blondes). Outre cette faiblesse, je lui reproche aussi la pompe totale sur Zelda, période NES, et le manque d'originalité de l'ensemble. C'est du vu, archivu, du cliché à tout va... Préférez Wild Arms.

SPY



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : BLAM !
- Éditeur : TAKE 2 INTERACTIVE
- AVENTURE/ACTION
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : -
- Vibrations : -

PRESENTATION 80%

Pas d'introduction fracassante mais des écrans d'options clairs et en français.

GRAPHISMES 70%

Les décors sont réussis. Héals, les personnages sont trop pixélisés.

ANIMATION 65%

Le mouvement des persos est loin d'être fluide. De gros ralentissements.

MUSIQUE 85%

Les thèmes sont variés. Sans être exceptionnels, ils rythment bien le jeu.

BRUITAGES 78%

Rien d'extraordinaire. Ils restent très classiques pour ce genre de jeu.

DUREE DE VIE 85%

La difficulté va croissant, mais reste peu élevée. De nombreux donjons à visiter.

JOUABILITE 90%

La prise en main est rapide et les actions s'effectuent facilement.

INTERET 78%

Monkey Hero s'adresse aux plus jeunes et à tous ceux qui n'ont jamais goûté aux jeux d'aventure. Dommage que la réalisation ne suive pas.

SMASH BROTHERS

Décidément, Mario est partout en ce moment ! Après le délirant Mario Party, il investit un autre genre : la baston rigolote.

Le célèbre plombier italien s'essaie à un genre complètement nouveau pour lui : la baston. Pour l'occasion, il a rameuté tous ses potes. Ainsi, vous pourrez jouer avec Mario, Kirby (le fantôme rose de Kirby's Dream), Yoshi, Link, Samus (de Metroid), Fox McCloud (de Lylat Wars), Pikachu (de Pocket Monsters) et Donkey Kong. n finissant le jeu, d'autres personnages apparaîtront au fur et à mesure. Le but est de balancer les adversaires hors du terrain. Pour arriver à ses fins, on peut les tabasser afin de les affaiblir, les projeter façon boulet de canon ou, encore, les brûler avec des objets spéciaux. On a accès à toute une panoplie de douceurs de ce genre, et chaque personnage a bien sûr sa spécialité. Par exemple, Yoshi avale ses adversaires pour en faire des œufs, alors que Link jette des bombes et balance son grappin. On peut aussi recourir aux coups de poing ou de pied simples. En combinant les touches, il est même possible de réaliser des chopes ou bien de balancer des uppercuts, style Dragon Punch. Des pourcentages indiquent, en bas de l'écran, l'état de santé de chaque perso. Quand le chiffre devient critique, ou quand le perso est balancé par-dessus bord, le joueur est éliminé, à moins d'avoir une vie en réserve. Les décors sont tous fortement inspirés des jeux vedettes de Nintendo. Entre le vaisseau de Lylat Wars, le château de Zelda et les gros cœurs de chez Yoshi, on n'est pas trop dépaysés. Ils offrent souvent plusieurs niveaux de plates-formes et de tapis roulants qui garantissent de nombreux rebondissements. Rapidement, l'aspect baston est éclipsé par la convivialité du concept. On est beaucoup plus près d'un Bomberman que d'un Street Fighter. Avec la possibilité de jouer jusqu'à quatre sur le même écran, l'action devient vite assez fouillis, mais le fun est au rendez-vous. L'essentiel est là, et, même si le jeu n'est pas aussi profond qu'un Mario ou un Zelda, on n'en demeure pas moins séduits.

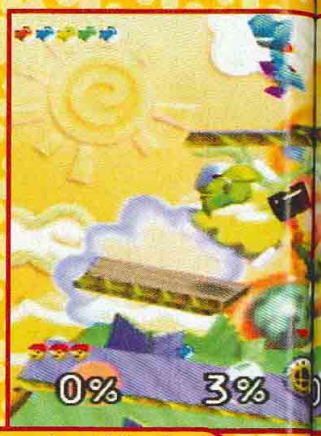
BONUS

Entre les niveaux, des bonus stages vous permettent de gagner plus de points. Souvent, ils sont composés de nombreuses plates-formes. Votre dextérité sera mise à rude épreuve. Heureusement, on peut d'abord s'entraîner comme un fou en mode Training.

Le but est de casser toutes les cibles rouges de la zone.

Sautez sur toutes les plates-formes. Attention, plus bas, la lave vous attend.

Il faut descendre le plus bas possible, en repoussant les assauts des ennemis.



Le monde pastel de Yoshi est tout de suite reconnaissable.

Link peut faire tournoyer son épée, comme dans Zelda.

AVIS OUI, MAIS...

En ce moment, Nintendo pond un Mario par mois. Certes, à chaque fois, c'est une petite réussite dans des genres complètement loufoques, mais j'espère qu'ils n'useront pas prématurément leurs vedettes. Smash Brothers est plutôt délirant, mais pas assez à mon goût... Les commandes sont encore trop compliquées pour être saisies dès la première partie. Mis à part ce détail, je me suis bien amusée avec les mascottes de Nintendo. Ça change de les voir en "vacances" ! Le mois prochain, c'est Mario Golf qui arrive.

GIA

Cette énorm... de fin. Il faut... en lui ta...

Contre Metal, M...

AVIS NUCLÉAIRE !

Alors que le débat sur le retraitement des déchets nucléaires fait rage entre la France et l'Allemagne, Nintendo montre la voie en recyclant ses personnages fétiches. Ce mois-ci, c'est dans un jeu de baston qu'ils tiennent la vedette. Trève de mauvais esprit, on s'est bien marrés avec Gia. Retrouver Mario, Donkey Kong, Link et les autres comblera les Nintendomaniaques, surtout que l'ambiance est bien délirante. Et puis, comme de toute façon il n'y a pas de bon jeu de baston sur la N64, vous vous en contenterez...

CHEUB

Cette énorme main est le boss de fin. Il faut épuiser son énergie en lui tapant dessus.

Avant chaque match, un petit écran façon jeu de baston montre les adversaires.

Contre Metal, Mario ne fait pas le poids.

La bataille est rude contre Donkey Kong, surtout quand on s'y met à trois.

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : HAL LABORATORY
- Éditeur : NINTENDO
- BASTON MULTIJOUEUR
- 1-4 JOUEUR SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (INTERNE)
- Compatible : KIT VIBRATION
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 95%
La démo montre le principe du jeu et les commandes de base.

GRAPHISMES 90%
Vous reconnaîtrez les décors fétiches de chaque protagoniste.

ANIMATION 90%
Tous les persos bougent bien. Pas de ralentissements, même à quatre.

MUSIQUE 85%
Les thèmes de chaque jeu ont été remixés pour l'occasion.

BRUITAGES 98%
Tous les bruitages de Mario et de Zelda dans un même jeu...

DUREE DE VIE 83%
Seul, il se finit très vite. C'est à plusieurs qu'il prend de l'ampleur.

JOUABILITE 89%
Les commandes sont un peu compliquées et nécessitent un temps d'adaptation.

INTERET 88%

... à plusieurs et 80% seul. Smash Brothers se joue exclusivement avec des potes : les crises de fou rire sont alors garanties.

Au début, achetez surtout des potions de soins, c'est le plus important.

Voici déjà le premier RPG sur Dreamcast ! On se souvient que sur Playstation, il avait fallu attendre plus d'un an, et quelques mois sur la Saturn... Il semblerait que Sega ait décidé de doter sa petite dernière d'une logithèque variée dans l'espoir de séduire le grand public.

méga hit

La carte du niveau se dessine au fil de votre progression.

Evolution n'a rien à voir avec le jeu du même nom sorti il y a plusieurs années sur Snes. Cette version Dreamcast est un RPG tout en 3D. Pour preuve : la caméra peut effectuer des rotations complètes quasiment partout. Comme toujours sur DC, la qualité des graphismes est impressionnante. Vous commencez classiquement dans un village, avec votre héros et sa copine. Il va falloir vous équiper, surtout en potion de soins, et parler à tout le monde, bref, faire le tour du village, ce qui dans un monde en 3D n'est pas si facile. On a un peu de mal à se repérer au début (ceux qui ont joué à Grandia savent de quoi il retourne). Le jeu est très simple d'accès, et alterne donjons et phases de dialogues. En cela, il ressemble un peu aux "Dongeons Games". On retrouve les combats des RPG classiques à travers des menus d'options en japonais assez simples. Bonne nouvelle : dans les donjons, qui constituent une bonne part du jeu, vous voyez les monstres. Mais il n'est pas toujours évident de les éviter tant ils sont rapides et affamés. Un radar, visible à l'écran, se dessine au fur et à mesure que vous explorez chaque étage. Il signale les monstres et les trésors.

L'héroïne est à terre, et le personnage principal en bien mauvaise posture...

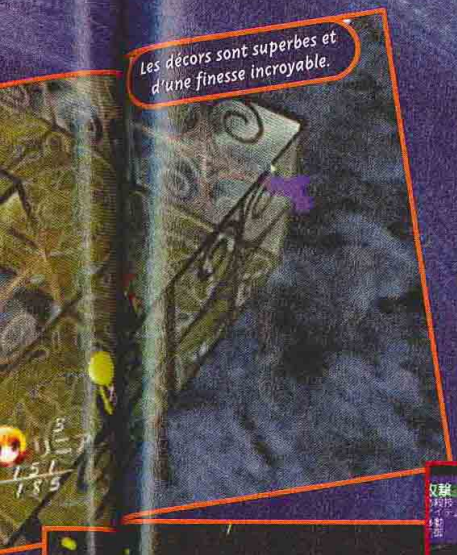
Pensez à sauter en avançant et à longer les murs, cela vous permettra d'éviter la plupart des pièges. Si par malheur vous mouriez, recommencez dans le village sans "reloader", ce qui vous permet de conserver toute l'expérience acquise.

La distance peut influer sur l'efficacité de vos attaques.

AVIS OUI !

Il n'y a pas à dire, les graphismes de la Dreamcast n'ont pas fini de nous étonner. Ce "simple" RPG est d'une qualité qui renvoie au rang de mochetés tous les autres titres du genre. J'exagère à peine ! Certes, le côté "Dongeon" est un peu répétitif et le jeu manque d'originalité, sûr, je ne vais pas acheter la Dreamcast pour ce titre, mais c'est tout de même un jeu impressionnant et loin d'être désagréable. En attendant Grandia 2 et Climax Landers, il permettra de passer de très bons moments.

PANDA



Les décors sont superbes et d'une finesse incroyable.

Quelques beaux effets pour les magies.

HELP !

AU COMMENCEMENT

D'abord, allez recruter le troisième personnage, puis dirigez-vous vers le bâtiment où sont vendus les billets d'avion. Là, vous avez le choix entre plusieurs donjons. Prenez le premier sélectionné, c'est plus sûr. Ensuite, en route pour l'aventure !

C'est à cette jeune fille que vous devez acheter votre billet d'avion pour les donjons.

La première option sert à attaquer, la suivante aux magies, la troisième à utiliser un item et la dernière à se mettre en défense. Parfois, une nouvelle option apparaît tout en bas : elle permet... de s'enfuir.

Allez dans le bus bleu, vous pourrez y recruter un troisième personnage... Ne faites pas comme le Panda qui s'est lancé dans l'aventure avec seulement deux combattants !

Un moyen plutôt moderne de se déplacer : l'avion !

Le cercle bleu permet de sauvegarder, comme dans Final Fantasy.

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : ESP
- Éditeur : ESP
- RPG
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : -
- Vibrations : -

PRESENTATION 93%
Une très belle et assez longue intro en images de synthèse.

GRAPHISMES 95%
Comme toujours sur Dreamcast, on en prend plein les mirettes...

ANIMATION 90%
Le personnage peut courir et les mouvements des caméras sont fluides.

MUSIQUE 85%
Une bonne ambiance musicale, assez classique.

BRUITAGES 85%
Ça manque de digitalisations vocales, sinon c'est bien.

DUREE DE VIE 90%
Vous en aurez pour un moment avant de finir tous les donjons.

JOUABILITE 85%
Le japonais ne pose pas de problème dans ce jeu.

INTERET 90%

Vous passerez d'agréables moments avec ce bon RPG, mâtiné de "Dongeon". On fera mieux sur Dreamcast, mais le résultat est déjà impressionnant.

AVIS OUI, MAIS...

Ça y est, la Dreamcast accueille son premier RPG. Difficile d'évaluer ce titre, les spécialistes du genre (Enix, Climax) n'ayant pas encore démontrer leur talent sur cette machine. Une chose est sûre, le résultat visuel est plutôt bluffant. Il va falloir nous habituer à cette qualité graphique. Les magies sont plutôt belles et la prise en main assez rapide. Attention, toutefois, le jeu est tout en jap, seuls les afficionados du genre (ceux qui ont commencé sur la Nec, par exemple) y comprendront quelque chose...

SWITCH

The Granstream Saga

Petit à petit, les mondes menacent de s'effondrer...

Dans le vaisseau spatial Kade, vous rencontrerez une charmante jeune fille. Vous devrez lui offrir un gros bijou.

Depuis quelques mois maintenant, les jeux d'aventure arrivent en nombre sur Playstation. Il faut dire que ces dernières années, le genre s'était fait rare, voire inexistant, en version officielle. Le mal est réparé ! Granstream Saga débarque en force !

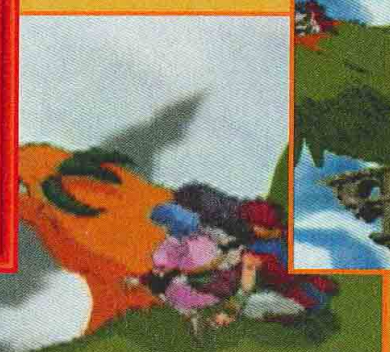
Ce qui fait la force des jeux d'aventure, c'est le scénario. Les amateurs du genre ne seront pas en reste, car celui qui est proposé dans Granstream Saga est des plus intéressants. L'histoire se déroule dans un futur proche. Suite à un cataclysme, tous les continents ont été submergés par les eaux. Pour survivre, l'humanité a fait appel à la magie et aux pouvoirs de quatre joyaux possédant le secret de l'élévation. Ces pouvoirs permettent de faire flotter dans les airs de gigantesques royaumes, assurant à leurs habitants sécurité et prospérité. Cependant, depuis quelque temps, le pouvoir des pierres s'estompe et, petit à petit, les continents sombrent vers l'océan. Les habitants tentent de découper des morceaux de terre et des pans entiers de roches sont arrachés aux îles afin de les alléger. Rien n'y fait... Heureusement, une jeune femme peut sauver l'humanité : Alcia, la seule capable de réciter les différents versets pour régénérer les joyaux et permettre aux continents de s'élever à nouveau dans les airs. Votre tâche consiste donc à épauler la belle pour l'aider à retrouver chacun des joyaux. Granstream Saga est un jeu d'aventure-action en 3D vu de haut. Les combats, très singuliers, sont un habile mélange de Zelda et de Final Fantasy. En effet, quand on passe près d'un ennemi, on entre dans une phase de combat qui ressemble beaucoup à un jeu de baston : les personnages sont vus de haut et disposent de barres d'énergie. L'affrontement se fait à coups d'épée ou bien à l'aide de magies découvertes dans les labyrinthes que l'on a visités. On peut esquiver les coups en se déplaçant rapidement vers la gauche ou la droite, ou alors en se protégeant derrière son bouclier. Comme d'habitude, des boss vous attendent à la fin de chaque donjon, et ils sont de taille impressionnante. Chaque passage important est ponctué par des scènes cinématiques en dessin animé de très bonne qualité. Notez que, pour une fois, l'ensemble des textes et toutes les voix ont été traduits en français. Une bonne initiative comme on aimerait voir plus souvent !

Le sceptre que vous avez autour du poignet mémorise certains objets et peut les reconstituer par la suite.

AVIS OUI, MAIS...

Granstream Saga est un jeu d'aventure intéressant. Non seulement les textes et les voix sont en français, mais le scénario est très accrocheur. La réalisation technique est réussie mis à part les mouvements des personnages qui sont un peu trop rigides. La 3D est bien gérée et le système de combat est loin d'être aussi ennuyeux que celui des Final Fantasy. On appréciera aussi la qualité des scènes cinématiques, véritables dessins animés dans le jeu. Cependant, on peut reprocher aux décors des donjons d'être un peu trop semblables...

NIIICO



CLOSE COMBAT

La particularité de Granstream Saga est de proposer des combats pour le moins originaux. Mélange de Zelda et de Final Fantasy, le système d'affrontement est très proche des jeux de baston. On se bat dans une aire déterminée, et chaque combattant dispose d'une barre d'énergie. Esquive, protection, magie, tout est bon pour l'emporter.

Grâce à votre bouclier, vous pouvez esquiver certains coups.

Au fil de l'aventure, votre épée deviendra plus puissante.

On peut utiliser la magie à tout instant, mais attention à ne pas épuiser upoints de magie.

Les adversaires disposent eux aussi de puissantes magies. Montrez-vous patient, et attendez le moment propice pour attaquer.

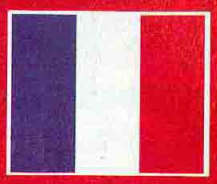
Parfois, vos adversaires sautent par-dessus vous et tentent de vous attaquer par derrière. Soyez vigilant !

Les boss ont tous un point faible. Etudiez leurs mouvements avant de les frapper n'importe comment !

AVIS NON !

Je ne comprends pas comment on peut accrocher à ce titre. Les espèces de DA n'ont, à mon goût, aucun intérêt. La 3D est propre, certes, mais sans saveur. Le système de combats en temps réel est poussif (même si cela dépend du niveau, je le reconnais) et vous désoriente complètement. Et, fin du fin, on galère des heures sur des problèmes soit-disant évidents : il faut penser à sortir et revenir dans le donjon pour qu'apparaisseun nouveau passage ! C'est vrai que Granstream Saga nous change des productions habituelles, mais pas en bien.

SPY



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : ARC ENTERT.
- Éditeur : SONY
- JEU D'AVENTURE/ACTION
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : KIT VIBRATION
- Vibrations : ASSEZ BONNES

PRESENTATION 90%

Les textes, comme les voix, sont en français. De nombreuses cinématiques.

GRAPHISMES 89%

Très détaillés et d'une grande finesse ; mais les donjons manquent de variété.

ANIMATION 80%

Les personnages sont beaucoup trop rigides.

MUSIQUE 90%

Agréable durant les parties et pénible pendant les combats.

BRUITAGES 89%

Toutes les voix sont en français. Certaines doublures sont mal choisies.

DUREE DE VIE 85%

Le jeu dispose d'une bonne durée de vie. Les énigmes ne sont pas trop difficiles.

JOUABILITE 90%

La prise en main est très rapide et l'interface graphique très intuitive.

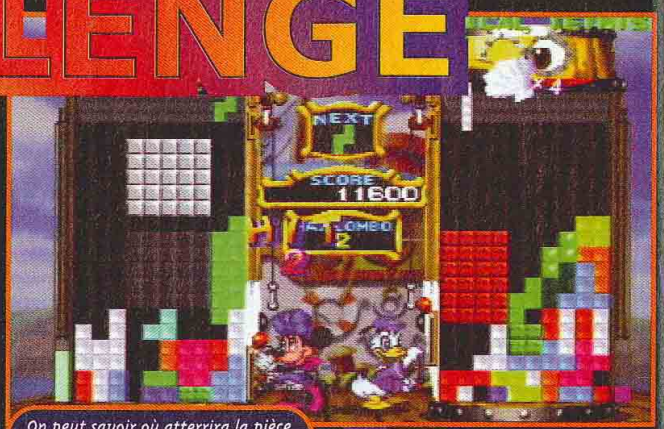
INTERET 88%

Granstream Saga est un bon jeu d'aventure/action. Sa difficulté peu élevée et son scénario bien ficelé en font un produit d'entrée de gamme agréable.

MAGICAL TETRIS CHALLENGE

Décidément, Tetris est indémodable. Moult éditeurs y sont déjà allés de leur version. Cette fois-ci, c'est Capcom qui s'essaie au genre.

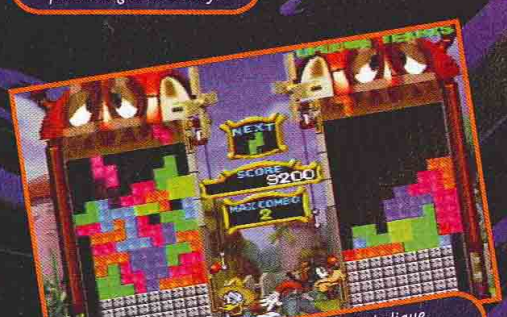
C'est une excellente nouvelle : ce Magical Tetris apporte enfin des innovations qui viennent enrichir le genre. D'abord, il faut savoir que le jeu est dédié à Disney, les quatre personnages disponibles sont Mickey, Minnie, Donald et Dingo (tous équivalents). Celui que vous aurez sélectionné se placera à côté de votre écran et manœuvrera les pièces tombant de votre côté – comme dans Bust a Move, un autre hit indémodable. Tous les adversaires que vous croiserez sont également tirés du monde de Disney. Le mode Story vous permettra d'ailleurs de tous les voir les uns à la suite des autres, dans un scénario franchement débile prétexte aux matchs qui suivront. Le principe original est demeuré. Ainsi, le Tetris classique permet toujours de construire des lignes avec les pièces qui tombent. Néanmoins, une petite variante a été introduite avec le Magical Tetris, dans lequel les pièces prennent des formes complètement folles : barres de cinq cases permettant de faire des Pentris, carrés de seize et vingt-cinq cases, escaliers... Autant de formes bizarres et variées qui mettront un peu de piment dans les parties. Car pour le joueur habitué au Tetris normal, c'est une véritable claque au niveau de la stratégie ! Impossible de jouer comme avant. Autre nouveauté, les pièces projettent automatiquement leur ombre à l'endroit où elles vont atterrir. Mais, si cela permet d'éviter les erreurs de placement, si fréquents dans un Tetris classique, on regrettera toutefois de ne pouvoir enlever cette option du menu. Bref, ce Magical Tetris Challenge n'est pas exceptionnel.



On peut savoir où atterrira la pièce grâce à son ombre portée.

Ouf, il était temps que la barre arrive...

On peut choisir entre quatre personnages de Disney.



A deux, le jeu, toujours diabolique, connaît des rebondissements inattendus.

- **Version : IMPORT**
- **Dialogues : ANGLAIS**
- **Textes : ANGLAIS**

- **Développeur : CAPCOM**
- **Éditeur : CAPCOM**
- **TETRIS-LIKE**
- **1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT**
- **Sauvegarde : OUI (MEMPAK)**
- **Compatible : KIT VIBRATION**

PRESENTATION *Le monde de Walt Disney en délire. Les petits aimeront.*	80%
GRAPHISMES *Ça reste un Tetris, avec des décors inspirés de Disney.*	83%
ANIMATION *Difficile de rater l'animation d'un Tetris !*	90%
MUSIQUE *Blues, jazz... un choix surprenant. Une belle expérience.*	89%
BRUITAGES *Mickey et Minnie gueulent quand ils perdent. Marrant.*	89%
DUREE DE VIE *Un Tetris dure toujours très longtemps.*	95%
JOUABILITE *Difficile de rater la jouabilité d'un Tetris !*	95%
INTERET *Magical Tetris Challenge constitue un exercice de style intéressant. A découvrir.*	81%

AVIS OUI, MAIS...

Depuis le succès de Tetris DX et de la Game Boy Couleur, les éditeurs nous sortent des Tetris à la pelle. Certes, Magical Tetris Challenge est mignon, sympa, et innovant, mais on y tourne un peu en rond. J'ai déjà passé des centaines d'heures avec Tetris, ce n'est pas pour dépenser encore des sous avec la version N64, Dreamcast, Playstation 2 ou Jaguar ! Pour ma part, je reste fidèle à la version sur Game Boy, les autres ne sont que des pâles répétitions.

GIA

GAME PARTNER

MANGA

Vidéo

TÉL: 01.42.63.41.08

Ah! My Goddess Vol 1 à 3	V.F.S	109 F
Albator 84 le Film	V.F	119 F
Albator 84 Vol 1 à 7	V.F	99 F
Arion Cine Manga	V.F	119 F
Armitage Vol 1 à 4	V.F	99 F
Armitage le Film NEW	V.F	129 F
Art of Fighting	V.F	99 F
Black Jack Vol 1 à 6	V.F.S	109 F
Borgman Vol 1 à 2	V.F.S	99 F
Bubble Crisis Vol 1 à 6	V.F.S	99 F
Chroniques de la Guerre de LODOSS Vol 1 à 6 NEW	VF ou ST	99 F
City Hunter O.A.V 1h30	V.F.S	119 F
Cobra Vol 1 à 10	V.F	99 F
Dragon Ball Vol 1 à 3	V.F	79 F
Dragon Ball Z Epis Inédits Vol 1 à 6 NEW	V.F	119 F
Dragon Ball Z Vol 1 à 12	V.F	79 F
El Hazard Vol 1 à 4	V.F	109 F
Fatal Fury Vol 1 à 3	V.F	99 F
Galaxy Express 999 Cine Manga	V.F	119 F
Galaxy Express 999 Coffret Collector	V.F.S	279 F
Golden Boy Vol 1 à 3	V.F	109 F
Grey Cine Manga	V.F	119 F
Gunsmith Cats Vol 1 à 3	V.F	99 F
Hakkenden Vol 1	V.F	119 F
Iria Vol 1 à 2	V.F	129 F
Ken le Survivant	V.F	99 F
Kishin Heidan Vol 1 à 4	V.F	99 F
Kojiro Vol 1 à 4	V.F	99 F
Kojiro le Film	V.F	99 F
L'épée de la vérité	V.F.S	109 F
Le Tombeau des Lucioles	V.F	129 F
Les Cités D'or Vol 1 à 10	V.F	99 F
Les héros de la Galaxie Cine Manga	V.F	119 F
Macross 2 Vol 1 à 3	V.F	99 F
Mermaid Scar	V.F	99 F
Nadia Vol 1 à 10 NEW	V.F	129 F
Olive et Tom Vol 1 à 4	V.F	129 F
Sailor Moon épisode Vol 1 à 4	V.F	69 F
Sailor Moon le Film	V.F	119 F
Sailor Moon S Vol 1 à 5 NEW	V.F	129 F
Saint Seiya le Film Vol 1 à 4	V.F	99 F
Saint Seiya Poseidon Vol 1 à 4 NEW	V.F	129 F
San Ku Kaï Vol 1 à 9	V.F	99 F
Slayer Vol 1 à 3	V.F.S	109 F
Suikoden	V.F	109 F
Tenchi Muyo Spécial	V.F	119 F
Toshinden Vol 1 à 2	V.F	99 F
Très cher frère Vol 1 à 2	V.F	129 F
Vidéo Girl Aï Vol 1 à 3	V.F.S	109 F
Yoma des Ténèbres	V.F	99 F
Slam dunk Vol 1	V.F	129 F
TEKKEN Vol 1 à 3	V.F	119 F
Vampire Princesse Miyu	V.F	129 F
Goldorak Film 1	V.F	109 F
Dragon Rollers Vol 1	V.F	129 F
Gun Buster Vol 1	V.F	109 F
Albator 78 Vol 1 à 4	V.F	99 F

NEW

LES MANGAS ÉROTIQUES

INTERDIT AU MOINS DE 18 ANS

Select X 1 à 3
Alien from Darkness
Imma Yojo Vol 1 à 3
Anges des Ténèbres Vol 1 à 4
Shin Angel Vol 1 à 5
Belles et Diables
Emmy la Cochonne
Twin Dolls Vol 1 à 2
Manga X
Twin Angel Vol 2 à 4
Mission Extrême Vol 1 à 2
Dragon Pink Vol 1 à 3
Parade Parade
Sailors Guerrières Vol 1 & 2
Best of Japan Vol 1 (Film amateur sans censure)
Best of Japan Vol 2 (Film amateur sans censure)
Can Can Bunny
Magic Twilight
Stainless Nights

99 F LE VOLUME

POUR D'AUTRES TITRES, NOUS CONSULTER.

Coffret Saint Seiya Les 4 films **199 F**

Coffret Ranma 1/2 4 volumes **199 F**

Coffret Niki Larson 4 volumes **199 F**

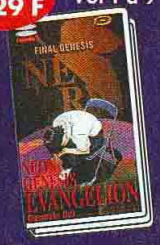
Coffret Sailor Moon Super S 4 volumes **199 F**

Coffret Slayers Vol. 1 à 3 **249 F**

119 F Vol 1 à 9

Attention ! Sortie en Février GOLDORAK FILM 1 : 129 F

129 F Vol 1 à 9



119 F Vol 1 à 8

129 F Vol 1 à 4

Existe en coffret 2 Vol. Les 2 premiers volumes 199 F

129 F Vol 1 à 6

129 F Vol 1 à 4

99 F Vol 1 à 12

Coffrets 1 à 6 et 7 à 13 (le coffret) **390 F**

DRAGONBALL GT DÉBARQUE !
Les 3 Premières K7 dispo la K7: 119 F
► Arrivage Février volumes 4, 5, 6 ◄
Précommandez pour être servi les premiers !

L'INTÉGRALITÉ ! Coffret de 9 K7 **490 F**

Coffret 7 K7 **449 F**

Coffret 7 K7 **490 F**

Coffret 6 K7 **349 F**

Coffret 7 K7 **440 F**

BON DE COMMANDE à retourner à GAME PARTNER 94, avenue de Clichy 75017 PARIS

Nom.....
Prénom.....
Adresse.....
.....
Code postal.....
Ville.....
Tél.....
Signature.....

TITRE DU FILM	PRIX
Frais de port + 30 F:	
Total à payer + port	

Expédition Colissimo sous 24/48H (frais de port 30F)

Règlement: Chèque, Mandat, Carte Bleue, Carte Aurore

CB n° | | | | | | | | | | | | | | | | |

Expire le :

Commande dans la limite du stock disponible. Toutes les marques citées sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs

PoPulous

à l'aube de la création

Populous occupe une place de choix dans le cœur de nombreux joueurs. Un nouvel épisode de ce titre mythique arrive sur Playstation, mais les fans y retrouveront-ils leurs petits ?

A l'origine, Populous vous mettait dans la peau d'un dieu. Votre but était de mener votre peuple vers la prospérité et la suprématie. Aplanir les terres, élever des cités, gagner du terrain sur la mer, décimer les peuplades adverses, tout était possible... Déjà sorti sur PC, A l'aube de la création se place chronologiquement avant cette période. Vous retournez à l'âge primitif où les croyances sont encore au stade animiste. Vous incarnez une chamane et votre objectif ultime est de devenir une divinité toute-puissante. Les esprits des ancêtres sauront se montrer généreux, si vous célébrez les totems et les temples sacrés, en vous gratifiant de magies, de bateaux et de savoir-faire. Le mana de votre chamane dépend du nombre de ses adeptes. Tant qu'elle en aura, elle pourra ressusciter. Sous votre commandement, vos adorateurs peuvent bâtir un tas d'édifices. Chaque type de construction joue un rôle primordial dans votre conquête. Les huttes vous donnent des ouvriers supplémentaires, les casernes produisent des guerriers , les temples forment des prêcheurs qui convertiront les ennemis, et les tours servent de mirador. Plus tard, viendront les espions et les hommes-feu. Les classes de personnages ne sont pas très nombreuses, mais toutes jouent un rôle particulier. Finalement, ce nouveau Populous, en vraie 3D, change complètement d'atmosphère, en gardant un minimum du concept original.

Quand vos hommes chargent, aidez-les en plaçant des prêcheurs aux endroits stratégiques et en lançant de la magie.

Ce bateau peut contenir cinq hommes, pas plus.

Les temples servent à former des prêcheurs, qui convertiront les ennemis à votre religion.

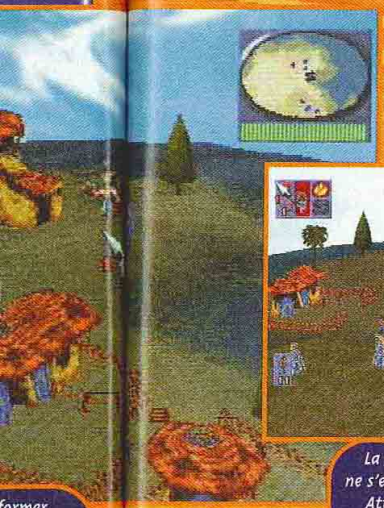
On peut aussi idoles infernales l'adver

AVIS NON !

Le premier Populous m'avait passionnée. Quand ce nouveau volet est arrivé, j'ai même sauté de joie. Hélas, quelle déception ! D'abord, on n'incarne plus un dieu, mais une simple chamane. Ensuite, graphiquement, ce volet est encore plus laid que le Populous sur NEC. De plus, on ne peut pas jouer à la souris ! Le système de sélection avec le pad est pourri et la sauvegarde à 15 blocs, ça craint ! En fait, je soupçonne les développeurs de l'avoir nommé Populous pour se faire des sous. Bref, ce n'est pas un Populous.

GIA

L'attaque à la barbare est souvent efficace pour créer l'effet de surprise.



La construction de bâtiments ne s'effectue qu'avec des ouvriers. Attendez donc un peu avant de les recycler en guerriers.

former
tiront les
gion.

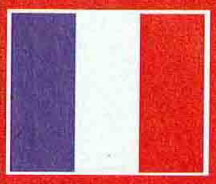
On peut aussi vénérer des idoles infernales pour anéantir l'adversaire.

LES POUVOIRS D'UNE CHAMANE

Dans Populous : à l'aube de la création, vous incarnez une chamane. Ses pouvoirs lui sont donnés par les idoles qu'elle vénère et sa puissance vient de ses adeptes. Alors, dès que vous voyez des temples et de totems, prosternez-vous, et tâchez d'enrôler le plus de croyants possible.

Quand vous voyez un temple, priez. Parfois, l'aide de plusieurs adeptes accélérera le processus.

Quand une chamane meurt, elle renaît dans ce cercle. Encore faut-il avoir assez d'adeptes.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : BULLFROG
- Éditeur : ELECTRONIC ARTS
- STRATÉGIE
- 1 JOUEUR

- Contrôle : MÉDIOCRE
- Difficulté : VARIABLE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (15 BLOCS)
- Compatible : PAD ANALOG. DUAL SHOCK
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION 90%

Une cinématique digne de la PS, qui montre les déboires des tribus primitives.

GRAPHISMES 52%

Pixélisés, bruts et laids. Une honte pour une console 32 bits !

ANIMATION 80%

Déplacements de la flèche légèrement saccadés et sélection laborieuse.

MUSIQUE 87%

Pas très nombreuses mais planantes.

BRUITAGES 92%

Les dialogues et les bruitages donnent beaucoup d'indices sur l'action.

DUREE DE VIE 80%

Assez limitée pour un jeu de stratégie : il n'y a que 25 missions.

JOUABILITE 70%

La souris n'est pas compatible et le maniement au pad est pénible.

INTERET 80%

Un Populous décevant et mal réalisé. A l'aube de la création est à éviter que ce soit par les fans de la première heure ou par les amateurs de stratégie.

AVIS OUI, MAIS...

Je reconnais que l'on sort complètement de l'esprit du premier volet. Reste que cette " Aube de la création " n'est pas une mauvaise production. Certes, la souris manque cruellement, les graphismes ne sont pas des plus alléchants, et le jeu est résolument axé vers le blast pur et dur. Mais passé quelques niveaux, la chamane acquiert des pouvoirs plus intéressants, et on commence à s'attacher à sa peuplade. Je préfère mille fois Civilization II (c'est autre chose, il est vrai) mais ce Populous pourra intéresser certains inconditionnels à condition d'oublier l'aspect graphique.

SPY

GROOVE

funradio

c'est nouveau et ça bouge !

DANCE

Tomb Raider III & Lara Croft © & ™ Core Design Limited 1998. © & Editions par Eidos Interactive Limited 1998. Tous droits réservés.

R
av

❑ **OUI,** je
Je recevrai
Nom : .....
Prénom :
Adresse :
Code post
Tél.: (facult

❑ Je joins mon

Signature obligat

Vous pouvez a
nouveaux abo

Reçois le jeu avec ton abonnement

TOMB RAIDER III
LES AVENTURES DE LARA CROFT

12 numéros de Consoles + le jeu Tomb Raider III

420 F
399 F
~~819 F~~

Pour toi, seulement ➤ 565 F

soit 254 F d'économie !

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :

Consoles+ Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15 - Tél.: 01 64 81 20 23

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros) au tarif de **565 F** au lieu de ~~819~~ F soit **254 F d'économie.**
Je recevrai le jeu **Tomb raider III** pour PlayStation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

TR 86

Nom : .....

Prénom : ..... **Date de naissance :** ⌊⌊ ⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊

Adresse : .....

Code postal : ⌊⌊⌊⌊⌊ **Ville :** .....

Tél.: (facultatif)

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊

Signature obligatoire :

Date d'échéance : ⌊⌊ ⌊⌊

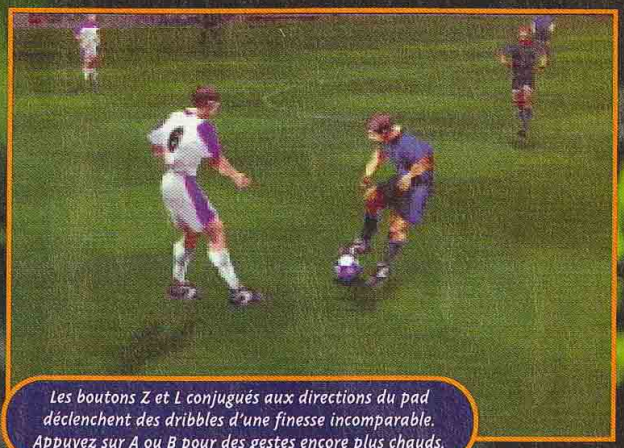
Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et le jeu Tomb Raidert III au prix de 399 F. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter.

Tomb Raider III & Lara Croft © & ™ Core Design Limited 1998. © & Edition par Eidos Interactive Limited 1998. Tous droits réservés.

Fifa

Tous les ans, on a droit à un Fifa millésimé. Une fois de plus, Electronic Arts sort la grosse artillerie pour combler les fans qui attendaient impatiemment ce nouveau volet.

Avec Fifa 99 vous retrouverez pas moins de 20 des plus grandes équipes européennes, les 12 meilleurs championnats ainsi que 42 équipes internationales. Les principales coupes européennes sont paramétrables à souhait, et il est possible de créer de toute pièce une compétition. Toutes les stars du ballon rond sont évidemment au rendez-vous, à l'exception de Ronaldo, faute de licence. Qu'à cela ne tienne, il est possible de modifier à volonté les aspects et les noms des joueurs de chaque équipe. Les modes de jeu sont, comme à l'accoutumée dans les Fifa, très complets. Les menus sont clairs et agréables et les musiques très "in". Bien sûr, on peut disputer immédiatement un match, mais il serait dommage de ne pas profiter de la richesse tactique proposée. Il est possible, et préférable, de modifier les stratégies des équipes et d'effectuer des transferts entre clubs, car il y a quelques erreurs dans le positionnement des équipes types ! Dès le coup d'envoi, c'est la claque. On n'a jamais vu de foot aussi beau sur console. Les animations sont à tomber par terre, les mouvements de dribbles sont les plus complets que l'on puisse trouver et l'esthétique générale est renversante. Certes, les joueurs et le public ont perdu en finesse, mais le jeu est encore plus rapide, un peu trop parfois... La souplesse des commandes de la N64 permettra de réaliser des actions d'anthologie. Alors, tout est pour le mieux dans le meilleur des mondes ? Hélas, non ! Le jeu reste dans la lignée des Fifa précédents, et il s'en dégage une relative froideur, avec des joueurs assez uniformes dans leurs réactions et des phases tactiques trop systématiques. Les frappes et les centres sont peu précis et mal gérés dans l'ensemble, et les caméras peinent parfois à suivre l'action. La maniabilité est toujours aussi sujette à caution et il est très difficile d'atteindre une liberté d'action importante. Il faudra donc préméditer tous ses gestes et s'astreindre à de longues séances d'entraînement.



Les boutons Z et L conjugués aux directions du pad déclenchent des dribbles d'une finesse incomparable. Appuyez sur A ou B pour des gestes encore plus chauds.

AVIS OUI, MAIS...

Ce Fifa possède la beauté du diable. Très complet au niveau des options et des possibilités tactiques, il laisse une immense marge de manœuvre aux fondus de simulation. Cependant, et même si le jeu est rapide et follement précis sur le plan technique, la prise en main est toujours délicate. Ce jeu magnifique mais à la jouabilité capricieuse séduira les fans de foot malgré la rigidité de son aspect simulation.

TOXIC

HELP !

UN PEU DE FINESSE TACTIQUE

Les aspects technique et stratégique du jeu sont très complets. Il va falloir vous entraîner pour les maîtriser.

Appuyez simultanément sur les boutons Z et L, puis sur C pour choisir une tactique qui convient au déroulement du match.

Il faut appuyer très légèrement sur le bouton C-Bas pour contrôler un centre. Dosez bien la puissance que vous appliquez.

Les têtes sont difficiles à ajuster. Il faut maintenir le bouton B appuyé bien avant que le joueur ne reçoive le ballon, puis le relâcher une fois le ballon propulsé.

Les frappes sont bourrines et imprécises.

Les graphismes font honneur à la N64. La retransmission télé n'est plus loin.

L'éditeur de noms permet toutes les fantaisies et la correction de quelques "erreurs".

Fifa 99

Les frappes sont bourrines et imprises.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : EA SPORTS
- Éditeur : EA SPORTS
- FOOTBALL
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI (MEMPAK)
- Compatible : -
- Vibrations : -

PRESENTATION 85%
Menus clairs, musique agréable et ambiance high-tech.

GRAPHISMES 95%
Brillantissimes ! Les joueurs ne sont pas très fins mais le rendu est grandiose.

ANIMATION 93%
Du grand spectacle ! Quelques ralentissements quand il y a trop de joueurs.

MUSIQUE 85%
La musique et le foot...

BRUITAGES 90%
La caresse de la chaussure sur le cuir est bien rendue. Ambiance surchauffée.

DUREE DE VIE 92%
Toutes sortes de compétitions. Des heures de jeu en perspective.

JOUABILITE 85%
Toujours aussi capricieuse. Un parti pris qui peut limiter le plaisir de jeu.

INTERET 89%
Idéal pour les mordus de simulations précises. Seuls la jouabilité et l'aspect un peu froid atténuent l'enthousiasme des débuts de match.

AVIS OUI !

Que de progrès accomplis depuis le premier Fifa ! Si la série en énerve certains, d'autres y trouvent un bonheur total et pour eux Fifa reste la simulation de foot la plus réaliste jamais produite. Alors, quand la version 99 offre de jouer sa propre Coupe d'Europe, il n'en faut guère plus pour tomber en extase. Mieux : la difficulté s'étant accrue, il faut désormais construire ses actions depuis son terrain et non plus foncer tel un bourrin vers le but adverse. Certes, il y a encore quelques petits problèmes de synchro, mais ce ne sont que broutilles au regard de l'ensemble, vraiment épatant !

VINCE

Des grosses flèches au sol indiquent la direction à suivre.

Chameleon Twist 2

Un gros coup de langue pour s'accrocher, qui dit mieux ?

Les modes Training vous aident à perfectionner votre habileté.

Les pervers reviennent ! Si les coups de langue baveux ne vous font pas peur, jetez donc un petit coup d'œil à ce second Chameleon Twist.

Le premier épisode avait étonné les foules grâce à un concept bizarre et crade. Les petits personnages tout mignons pouvaient balancer à tout moment leur très longue langue pour s'accrocher ou happer des ennemis, comme des crapauds. Quand la langue était lancée, elle pouvait être dirigée avec le stick analogique. Ce principe a été conservé. D'ailleurs, pas grand-chose n'a été changé, si ce n'est que le jeu est devenu beaucoup plus beau, long et coloré. Seule innovation : le parapluie. Quand vous appuyez sur Z lors d'un saut, il se déploie dans le dos du perso afin de ralentir sa chute. Sinon, les quatre pervers sont restés les mêmes. Les différences sont imperceptibles, seuls leurs couleurs, looks et prénoms ont changé. Les niveaux ont gagné en compléxité et la construction des plates-formes et des énigmes est plus recherchée. Si pour finir le premier épisode, quelques heures suffisaient, ce défaut a été corrigé et le second du nom bénéficie d'une meilleure durée de vie. Par contre, le mode Multijoueur a disparu : on ne peut plus affronter d'adversaires humains, ni mettre de coups de langue traîtres ! La maîtrise de la langue étant assez rude, trois épreuves de Training sont disponibles... et recommandées. Finalement, Chameleon Twist 2, même s'il n'est pas génial, s'avère plutôt sympa et devrait ravir les plus jeunes.

Le parapluie est très utile pour régler ses sauts.

Les couleurs des décors pètent la joie. Chameleon Twist respire la gaieté.

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : JPS
- Éditeur : JPS
- PLATES-FORMES
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde : OUI (MEMPAK)
- Compatible : KIT VIBRATION

PRESENTATION 70%
Rien, à part le perso qui marche sur place.

GRAPHISMES 85%
Largement améliorés depuis le premier épisode.

ANIMATION 80%
Le perso se déplace trop lentement. Scrolling correct.

MUSIQUE 75%
Quelconque et enfantine, elle ne restera pas dans les mémoires.

BRUITAGES 75%
Des bruits pour les coups de langue. Pas grand-chose.

DUREE DE VIE 80%
Il n'y a que 6 niveaux. Plus longue que le premier épisode.

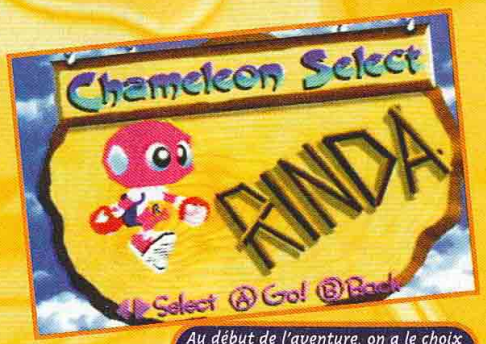
JOUABILITE 83%
Maîtriser la langue est difficile. Un entraînement est nécessaire.

INTERET 80%
L'amélioration par rapport au premier épisode est incontestable, mais insuffisante...

AVIS NON, MAIS...

J'ai détesté le premier Chameleon Twist et ce second épisode ne s'annonçait donc pas comme une partie de plaisir. Mais, j'avoue avoir été séduite par les petites bêtes et les graphismes chatoyants. Par contre, la langue est beaucoup trop difficile à manier, ce qui oblige à passer par un entraînement intensif avant de se jeter dans l'aventure. Même s'il est meilleur que le premier volet (entre nous, ce n'était pas dur), je préfère retourner à Goemon 2, beaucoup plus fun. Pour votre petite sœur, il sera parfait...

GIA



Au début de l'aventure, on a le choix entre quatre personnages.

MAXXI-GAMES

NOUVEAU MAGASIN : 7, Bd Voltaire - Métro République

PlayStation

Jeux NEUFS	
ABSOLUTE FOOTBALL	329 F
ALUNDRA	329 F
BIG AIR	329 F
BREATH OF FIRE 3	349 F
BUG'S LIFE	349 F
BUST A GROOVE PACK	329 F
BUST A MOVE 4	329 F
COLIN MC RAE RALLY	329 F
COLONY WARS VENG.	329 F
COOL BOARDER 3	299 F
COUPE DU MONDE 98	269 F
DUKE NUK. TIME TO KILL	329 F
EARTH WORM JIM 3D	329 F
FIFA SOCCER 99	329 F
FORMULA ONE 98	329 F
GRAN STREAM SAGA	329 F
GRAN TOURISMO	269 F
LEGACY OF KAIN 2	349 F
ISS PRO 98	299 F
KNOCK-OUT KINGS	329 F
MEDIEVIL	299 F
MORTAL KOMBAT 4	299 F
NBA LIVE 99	329 F
NHL HOCKEY 99	329 F
NINJA	329 F
NO FEAR DOWN HILL	329 F
O.D.T	329 F
ODDWORLD EXODUS	329 F
PARASITE EVE (US)	399 F
POINT BLANK	299 F
PRINCE NASSEM BOXING	329 F
PRO BOARDERS	349 F
RED ALERT MISS. TESLA	299 F
RIVAL SCHOOL	329 F
RALLY CROSS 2	329 F
SPORT CAR GT	349 F
SPYRO LE DRAGON	329 F
TAIFU	329 F
TEKKEN 3	349 F
TENCHU	329 F
TEST DRIVE 5	329 F
TIGER WOODS	349 F
TOCA TOURING CAR 2	329 F
TOMB RAIDER 3	329 F
WARGAMES	299 F
WILD ARMS	349 F
X-MEN VS ST. FIGHTER	299 F
XENOGEAR (US)	399 F
YANNICK NOAH	329 F
Jeux OKAZ	
BLOODY ROAR	219 F
BUSHIDO BLADE	219 F
CASTLEVANIA	219 F
COOL BOARDERS 2	169 F
CRASH BANDICOOT 2	219 F
DIABLO	219 F
DUKE NUKEM 3D	169 F
EXPLOSIVE RACING	169 F
FIGHTING FORCE	169 F
FINAL FANTASY 7	219 F
FORMULA KARTS	169 F
FORSAKEN	219 F
G-POLICE	169 F
HEART OF DARKNESS	219 F
HERCS ADVENTURE	219 F
KLONOA	219 F
MEN IN BLACK	219 F
MOTO RACER	169 F
MOTO RACER 2	269 F
NAGANO	169 F
NBA LIVE 98	169 F
NBA PRO 98	169 F
NIGHTMARE CREATURE	169 F
NUCLEAR STRIKE	169 F
PITFALL 3D	169 F
POWER SOCCER 98	169 F
POWERBOAT RACING	169 F
RAGE RACER	169 F
RALLY CHAMPIONSHIP	219 F
RESIDENT EVIL 2	219 F
SNOW RACER 98	169 F
STREET FIGHTER 3D	169 F
TOMB RAIDER 2	169 F
ACCESSOIRES	
ACTION REPLAY	169 F
MEMORY CARD SONY	99 F
MEMORY CARD NON OFF	79 F
CABLE RGB + RCA	79 F
DUAL-SHOCK	199 F
GUN VIBRANT SCORPION	299 F

PlayStation PLATINUM

COMMAND & CONQUER	149 F
CRASH BANDICOOT	149 F
CROC	149 F
DESTRUCTION DERBY 2	149 F
FORMULA ONE	149 F
GTA	149 F
HERCULE	149 F
ODDWORLD	149 F
PANDEMONIUM	149 F
RAYMAN	149 F
RESIDENT EVIL	149 F
TEKKEN 2	149 F
TOCA TOURING CAR	149 F
TOMB RAIDER	149 F
V-RALLY	149 F

NINTENDO 64

Jeux Neufs	
1080° SNOWBOARD	369 F
AIR BOARDERS 64	399 F
ALL STAR TENNIS	399 F
BANJO & KAZOOIE	369 F
BODY HARVEST	399 F
BOMBERMAN HERO	399 F
CONKER'S QUEST	399 F
DUKE TIME TO KILL	399 F
EARTH WORM JIM 3D	399 F
EXTREME G2	399 F
F ZERO X	369 F
F1 WORLD GD PRIX	399 F
GEX 3D	399 F
GEX 64	399 F
GOLDENEYES	369 F
HOLY MAGIC CENTURY	399 F
ISS PRO 98	369 F
JOHN MADDEN 99	399 F
MANIC PARTY	399 F
MICRO MACHINES	399 F
MISSION IMPOSSIBLE	399 F
NASCAR RACING 99	399 F
NBA LIVE 99	399 F
NHL HOCKEY 99	369 F
SCARS	399 F
ST. WARS ROGUE SQUAD.	399 F
SOUTH PARK	399 F
TONIC TROUBLE	399 F
TOP GEAR OVERDRIVE	399 F
TUROK 2	399 F
V-RALLY 99	399 F
WCW VS NWO REVENGE	399 F
WIPEOUT 64	399 F
ZELDA 64	449 F
Jeux OKAZ	
BLAST CORPS	169 F
BOMBERMAN 64	219 F
COUPE DU MONDE	319 F
DIDDY KONG RACING	219 F
DUKE NUKEM 3D	269 F
EXTREME G	219 F
FIFA 98	269 F
FORSAKEN 64	269 F
ISS PRO	169 F
LYLAT WARS + VIB.	319 F
MACE THE DARK AGE	319 F
MARIO 64	169 F
MARIO KART 64	319 F
NFL QUATERBACK	269 F
NHL BREAKAWAY	269 F
PILOT WINGS	219 F
QUAKE 64	319 F
STAR WARS	219 F
TOP GEAR RALLY	269 F
TUROK	219 F
WAVE RACE	219 F
WCW VS NWO	269 F
YOSHI'S STORY	269 F
ACCESSOIRES	
VIBREUR OFF	149 F
VIBREUR + MEMORY	149 F
MANETTE COULEUR	169 F
MEMORY CARD OFF	149 F
MEMORY CARD	79 F

La bombe de Konami débarque enfin dans sa version française !

*Tous nos prix et offres sont révisables sans préavis et sont donnés à titre indicatif.
** Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

Magasins MAXXI-GAMES

18, Rue de Jouy
75004 Paris
01 42 76 91 92

6, Rue d'Arras
75005 Paris
Métro Cardinal Lemoine
01 44 07 03 77

175, Rue de Crimée — Nouveau
75019 Paris
Métro Crimée
01 40 34 86 86

Cours Marie
50100 Cherbourg
02 33 01 76 29

80 bis, Av. du Gal de Gaulle
77000 Melun
01 64 52 85 85

113, Avenue Galliéni
93170 Bagnolet
01 48 97 11 97

16, Rue Paul Bert
94130 Nogent-sur-Marne
01 43 94 23 74

19, Av. de Fontainebleau
94270 Kremlin-Bicêtre
01 49 58 89 89

3, rue de l'Eglise
94300 Vincennes
01 48 08 11 08

71/73, rue de Paris — Nouveau
94220 Charenton Le Pont
(Galerie marchande)
Métro Charenton Ecoles
01 56 29 29 00

6, rue de la Coquille — Nouveau
34500 Béziers
04 67 62 70 55

125, Bd Champigny — Nouveau
94100 Saint-Maur
01 42 83 22 39

3 bis, rue Simon Bolivar — Nouveau
97200 Fort de France
05 96 73 38 27

98, rue Gabriel Peri — Nouveau
93200 Saint-Denis
01 48 20 74 00

Boutique VPC :
Maxxi-Games
34, Rue de Malte
75011 Paris
Métro Oberkampf
01 48 05 88 05

Vous voulez concrétiser un projet d'ouverture ?
Alors rejoignez-nous !
Nous vous garantissons :
- nos prix d'achat grossistes
- nos livraisons chronopost
- notre service de livraison par voiture
- un renouvellement permanent de votre stock d'OKAZ
- un important budget publicitaire

Pour tout renseignement, contacter M. FRONTELA au : 01 48 05 88 68

Demandez votre Carte Avantages !

Elle ne coûte que **50 F** et vous offre **5% de réduction immédiate** sur les jeux neufs au meilleur prix du marché et **10%** sur les jeux d'occasion.

Faites le calcul !

Bon de commande

A renvoyer à : **Boutique VPC** - Maxxi-Games, 34 rue de Malte, 75011 Paris - Tél : 01 48 05 88 05

Produits	Console	Qté	Prix

Mode de paiement (cochez les cases correspondantes)
☐ Carte bancaire* N° carte Expire fin
☐ Chèque bancaire ou postal
☐ Mandat-lettre
Signature

☐ Jeux** Frais de port 39F
☐ Console** Frais de port 50F
Total

Nom/Prénom :
Adresse :
Code Postal : Ville :
Tél :

*Pour toute commande par carte bancaire, téléphonez-nous au **01 48 05 88 05**
**N'oubliez pas d'indiquer clairement votre frais de port !

CONSOLES +

Popcorn Prod. Toutes les marques ou logos cités appartiennent à leurs ayant droits respectifs.

100% Minitel

Soluces Tests News

Hot-line Concours Tips

Tips Previews Soluces

Previews Tips News

Soluces News Tests

3615 TCPLUS

Hot-line Concours Tips

36.15 : 2.23 FTTC/min

11 n

L e

à retour

❑ OU

❑ Je joins mo

Nom : .....

Adresse : ..

Code postall

ABONNEZ-VOUS !

MARIO VOUS OFFRE 2 NUMÉROS GRATUITS !

9 bonnes raisons de s'abonner dès aujourd'hui à Nintendo Magazine

Nintendo Magazine, c'est :

- le seul magazine officiel Nintendo
- le plus vendu en France
- les tests les plus complets
- les soluces et tips des meilleurs jeux Nintendo
- tous les mois des concours, des cadeaux en couverture : K7 vidéo, livrets de tips, posters, porte-clefs...

S'abonner à Nintendo Magazine, c'est aussi :

- être sûr de ne manquer aucun numéro
- faire des économies : recevoir 11 numéros pour le prix de 9 !
- être certain que le prix ne changera pas pendant un an.
- recevoir à domicile le seul magazine officiel Nintendo

11 numéros pour le prix de 9, soit 315F au lieu de ~~385F~~

Le seul magazine officiel Nintendo

BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner sous enveloppe affranchie à : NINTENDO Magazine - Service Abonnements BP 53 - 77932 Perthes Cedex

❑ **OUI,** je m'abonne à NINTENDO Magazine pour 11 numéros au prix de 315 F* au lieu de ~~385 F~~.

C+86

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de NINTENDO Magazine.

Nom : ..... Prénom : ..... Date de naissance : ⌊⌊⌋⌊⌊⌋⌊⌊⌋

Adresse : .....

Code postal : ⌊⌊⌋⌊⌊⌋ Ville : .....

*Tarif valable en France Métropolitaine. Tarifs étrangers nous consulter au : 01 64 81 20 23.

36.15 : 2.23 FTTC/min

TIPS

C'est reparti pour une rubrique de l'enfer qui tue ! Au cœur de l'hiver, alors que tout le monde est déjà sur les pistes (et que je devrais être à La Plagne), je suis parti en expédition dans la jungle urbaine pour vous ramener les meilleures astuces du moment ; rien que pour vous. Sympa le Switchounet, hein ?
WipEout 64, Top Gear Overdrive, Star Wars Rogue Squadron, Turok 2... voilà qui comblera les joueurs sur N64.
Et pour les petits privilégiés qui possèdent la machine (illégalement) avant tout le monde, il y a aussi les premières astuces Dreamcast (Virtua Fighter 3) !
Quant aux 3 millions de possesseurs de Playstation en France, ils trouveront des astuces pour Spyro, X-Games ProBoarder ou Apocalypse et bien d'autres encore...
Bref, comme d'habitude, vous trouverez de vraies astuces sur de bons gros jeux, comme vous aimez !
N'oubliez pas que je suis toujours à mon poste pour la Hot-Line, sur le Minitel et uniquement sur le Minitel (3615 TCPLUS. 2,23 F/min), tous les mercredis de 14 heures à 18 heures. Vous aurez vos réponses en une dizaine de minutes (tout dépend de la demande), et tous les jours, avec un délai maximum de 24 heures. Sur le 3615 TCPLUS, vous trouverez aussi une grosse banque d'astuces et de soluces, alors n'hésitez pas à me rejoindre, et si vous n'avez pas de Minitel foncez en chercher un chez France Télécom. Bonne glisse et au mois prochain.

Switchoun, ze crazy boarder

DREAMCAST

VIRTUA FIGHTER 3

Enfin ! Les premiers jeux Dreamcast font leur apparition dans cette rubrique ! Virtua Fighter 3 est une conversion réussie comme on en verra plus que souvent dans les mois à venir. Avec l'Arcade Stick, on a vraiment l'impression d'être sur la borne. Les heureux "receleurs" vont pouvoir incarner Dural dans le mode Practice. Show Time !

POUR JOUER AVEC DURAL EN MODE TRAINING
Sur l'écran de Sélection des personnages, maintenez Start et appuyez sur Y + A pour jouer avec Silver Dural, ou X + A pour jouer avec Gold Dural.

C'est en mode Training et sur l'écran de sélection des personnages que se fait la manipulation.

Bien sûr, vous pouvez jouer avec Dural contre Dural. Et Dupond contre Dupont ?

PLAYSTATION

X-GAMES PROBOARDER

La simulation de snowboard la plus réaliste qui soit... En attendant d'aller à la montagne, je vous dévoile les codes qui vont vous permettre de jouer avec Ollie, et sur neuf descentes. Have fun ! Les deux codes qui suivent s'effectuent dans les mot de passe à l'intérieur des Options.

C'est ici qu'il faut entrer les codes.

POUR AVOIR TOUS LES CIRCUITS
Croix, Rond, Croix, Triangle, Triangle, Carré.

Et voilà, tous les parcours sont disponibles !

POUR JOUER AVEC OLLIE B.
Triangle, Croix, Carré, Croix, Triangle, Rond.

Le circuit Freeride avec Ollie B. Ça déchire grave à donf' !

D'AUTRES TIPS ? ILS S

PLAYSTATION

SPYRO LE DRAGON

Spyro est certainement le jeu de plates-formes en 3D le plus beau de la Playstation... L'impression de liberté est vraiment sympa. Si vous avez été conquis par l'atmosphère féerique du jeu, vous serez ravi d'apprendre qu'il existe un moyen très simple d'obtenir des vies et de choisir son niveau.

POUR CHOISIR SON NIVEAU

Dans le menu d'inventaire, pendant la Pause, pressez Carré, Carré, Rond, Carré, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Rond, Haut, Droite, Bas. Dirigez-vous ensuite vers le gars qui s'occupe des montgolfières et choisissez votre destination.

C'est dans ce menu que le code s'effectue.

Allez ensuite parler au petit bonhomme et choisissez la destination de vos rêves.

POUR AVOIR 99 VIES

Dans le menu d'inventaire, pendant la Pause : six fois Carré, Rond, Haut, Rond, Gauche, Rond, Droite, Rond.

Avec ce code, plus de problème !

NINTENDO 64

STAR WARS : ROGUE SQUADRON

Ça continue ! Encore deux nouvelles astuces pour ce jeu qu'en bons fans de Star Wars vous avez été nombreux à acquérir...

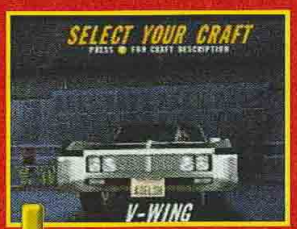
Les deux codes qui suivent s'inscrivent dans les Options dans le menu des mots de passe.

POUR CONDUIRE UNE CADILLAC

Inscrivez : KOELSCH

C'est ici qu'il faut entrer les mots magiques.

Si c'est réussi, R2D2 poussera un petit "cri" de joie.



Vous voilà aux commandes d'une Cadillac. Malheureusement, je n'ai pas trouvé de niveau dans lequel on peut rouler avec !

POUR CHOISIR SON NIVEAU

Inscrivez : DEADDACK

Et voilà, la bataille d'Hoth est accessible. Génial !

PS ? ILS SONT TOUS SUR LE 3615 TCPLUS
(3615 : 2.23 F/MIN)

NINTENDO 64

WIPEOUT 64

Eurêka ! Après de longues recherches dans mon laboratoire, j'ai enfin trouvé les astuces de WipEout 64 !
Tous ceux qui ne sont pas parvenus à bout des différents challenges seront contents d'apprendre que des armes, de l'énergie et du temps vont pouvoir être obtenus à l'infini pendant la course. Avec en prime, tous les vaisseaux, la course cachée Velocitar ainsi que la technologie Cyclone qui permet d'avoir des tirs plus puissants.

Tous les tips qui suivent s'effectuent pendant le jeu sans la Pause et en maintenant les boutons L, R et Z. Toutes les directions s'effectuent avec les boutons de caméra (les jaunes).

Si c'est réussi, vous verrez l'écran flasher en vert.

POUR AVOIR LES ARMES INFINIES
Deux fois Bas, Gauche, deux fois Gauche, deux fois Droite, Haut.

Une fois le code activé, lorsque vous utilisez une arme, une autre apparaît ! Voilà qui devrait faire le ménage...

POUR AVOIR L'ÉNERGIE INFINIE
Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut, Bas, Gauche, Droite.

Une fois indestructible, il est plus facile de finir des courses en niveau "Rapier".

POUR AVOIR LE TEMPS INFINI
Haut, Droite, Gauche, Bas, Haut, Droite, Gauche, Bas.

Note : tous les codes qui suivent s'effectuent à partir du menu principal en maintenant les boutons L et R.

POUR AVOIR LE CIRCUIT VELOCITAR
Gauche, Droite, Haut, Droite, Gauche.

Et voilà, le niveau le plus speed et le plus dur est enfin disponible !

POUR AVOIR LE PIRANHA 2
Quatre fois Bas, Droite, Haut, Gauche.

Je suis sûr que beaucoup d'entre vous l'attendent depuis longtemps !

POUR ACCÉDER À LA TECHNOLOGIE "CYCLONE"
Gauche, Droite, Bas, Gauche, Droite, Bas, Haut.

NINTENDO 64

TOP GEAR OVERDRIVE

La suite de Top Gear Rally est plutôt réussie : graphismes fins, animation fluide et rapide, le tout servi par une bonne jouabilité... Comme dans la plupart des jeux de ce genre, on débloque des véhicules secrets à la fin des saisons. Voici un code pour les conducteurs du dimanche qui permet de posséder toutes les voitures et un autre pour sélectionner les différents Championnats.

Les astuces qui suivent s'effectuent sur l'écran principal à l'aide du bouton Z. Si c'est réussi, un smiley apparaît.

POUR AVOIR LES VOITURES BONUS
Imaginez que les menus de l'écran principal soient numérotés de 1 à 4 (1. Championship. 2. Versus . 3. Set-Up. 4. Credits).
Pour chaque numéro, vous devrez appuyer une fois sur Z sur le menu correspondant. Exemple. 1, 3, 4 : Championship : Z, Set-Up : Z, Credits Z. C'est simple, non ? Voici donc les numéros.

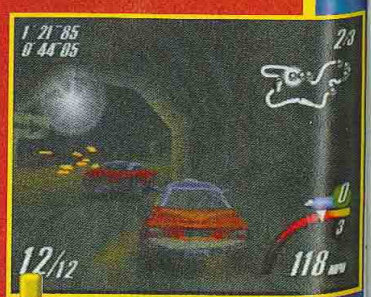
4, 2, 3, 1, 2, 2. Une fois ce code entré, neuf nouveaux véhicules apparaîtront, dont cette voiture saucisse.

1, 4, 2, 3, 2, 1, 3, 4. Avec ce code vous pourrez jouer avec la voiture du magazine américain "Nintendo Power".

4, 2, 2, 1, 4, 1, 2, 1, 4, 3, 2, 3. Les deux dernières voitures sont le logo Nintendo et la voiture Tacos.

POUR ACCÉDER AUX CHAMPIONNATS
Championnat 4
2, 1, 1, 4, 3, 3, 1
Championnat 5
3, 1, 4, 2, 2, 3, 2, 4, 1
Championnat 6
4, 3, 2, 1, 1, 4, 1, 2, 3, 1, 4, 3, 3

Quelques manipulations et le sixième Championnat est à vous !



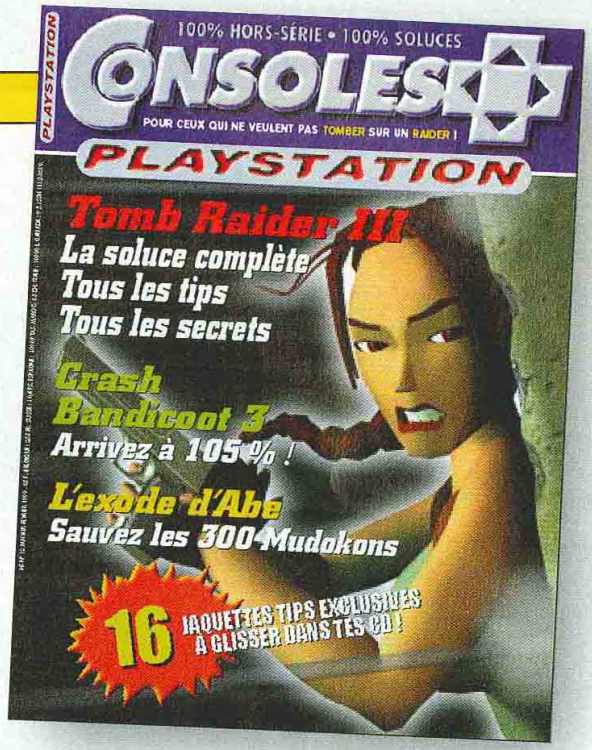
On peut à présent conduire avec les véhicules cachés et contre eux dans des courses miroir !

100 % SOLUCES • 100 % SOLUCES

HORS SERIE N°12

LES SOLUCES COMPLÈTES DE

TOMB RAIDER III
CRASH BANDICOOT 3
L'EXODE D'ABE



HORS SERIE N°11

- MEDIEVIL
- SPYRO LE DRAGON
- MUSASHIDEN
- BREATH OF FIRE III
- WILD ARMS - TENCHU

LES COUPS SPÉCIAUX

- RIVAL SCHOOLS -
- X-MEN VS STREET-FIGHTER

HORS SERIE N°10

- ALUNDRA
- PARASITE EVE
- TIME CRISIS
- RIVEN

LES COUPS SPÉCIAUX

- TEKKEN 3
- DEAD OR ALIVE

ATTENTION LES HORS-SÉRIE N°7, 8 ET 9 SONT ÉPUISÉS

HORS SERIE N°5

LITTLE BIG ADVENTURE
LEGACY OF KAIN
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET
SOUL EDGE
FINAL FANTASY VII

BON DE COMMANDE à retourner à CONSOLES+ - BP 53 - 77932 Perthes cedex - Tél.: 01 64 81 20 23

Vous pouvez également commander par Minitel : 3615 TCPLUS (2,23 F /mn)

Réf./Nom	Prix*	Qté	Montant
HS12 / 450016	50 F	x	
HS11 / 450015	50 F	x	
HS10 / 450014	50 F	x	
HS5 / 450007	48 F	x	
		TOTAL	

Ci-joint mon règlement de : _____ F
à l'ordre de Consoles + ☐ Chèque bancaire ou postal
☐ Carte bancaire dont voici le numéro : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
Date d'expiration de ma carte : |_|_|_|_|

(* port inclus)

Nom ..... Prénom .....

Date de Naissance .....

Adresse .....

.....

Code Postal |_|_|_|_|_| Ville .....

Signature :

JE RECEVRAI MA COMMANDE DANS UN DÉLAI DE 4 SEMAINES APRES ENREGISTREMENT DE MON RÉGLEMENT

NINTENDO 64

TUROK 2 : SEEDS OF EVIL

Bon nombre de "petits braquets" (pas vrai Niiico ?) attendent les codes pour être invulnérable ou posséder toutes les armes.

Pas d'inquiétude, le "Master Code" leur permettra d'activer toutes les astuces d'un coup, et il est là juste en bas...

POUR AVOIR TOUS LES AVANTAGES
Inscrivez dans le menu "Enter Cheat" accessible à partir du menu principal ou de la pause :
BEWAREOBLIVIONISATHAND.

C'est ici que le mot magique doit être validé !

Tous les codes sont disponibles, c'est la folie !

Après ça, si vous n'arrivez pas à casser du méchant, on ne peut plus rien pour vous.

POUR VOIR DÉFILER LE STAFF DU JEU
Inscrivez : ONLYTHEBEST

NINTENDO 64

SOUTH PARK

South Park est le dessin animé provocateur du moment. Du coup on a droit au jeu... Pas bête, hein ? Vu que c'est Iguana s'y est collé, on trouve une tonne de tips, comme dans beaucoup de leurs productions (Turok 2, NBA JAM, etc.). Tous les persos vont être accessibles, mais vous pourrez aussi user d'un armement délirant et de bien d'autres choses.

Tous les codes qui suivent s'effectuent dans le menu "Enter Cheat". Vous pouvez ensuite les activer à partir du menu principal ou de la Pause.

POUR AVOIR TOUS LES PERSONNAGES EN MODE MULTIJOUEUR
Inscrivez : OMGTKKYB

Ce code donne accès à tous les persos déjantés du dessin animé !

Le tip est confirmé.

Ils sont tous là, même le "petit gris" de Roswell, caché sur la photo.

POUR AVOIR TOUTES LES ARMES
Inscrivez : FATKNACKER

POUR AVOIR DES MUNITIONS INFINIES
Inscrivez : FATTERKNACKER

POUR AVOIR LES "GROSSES TETES"
Inscrivez : MEGANOGGIN

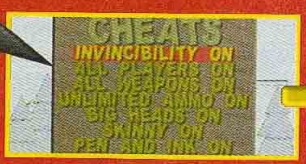
POUR ETRE INVINCIBLE
Inscrivez : ASSMAN

POUR CHOISIR SON NIVEAU
Inscrivez : THEEARTHMOVED

Commencez une partie. Après avoir choisi votre perso, vous pourrez sélectionner le niveau.

POUR AVOIR UN MODE EN NOIR ET BLANC
Inscrivez : PLANEARIUM

POUR VOIR LE STAFF DU JEU
Inscrivez : SCREWYOUGUYS



Une fois les mots de passe entrés, faites un tour dans le menu "Cheats" et choisissez selon votre envie.

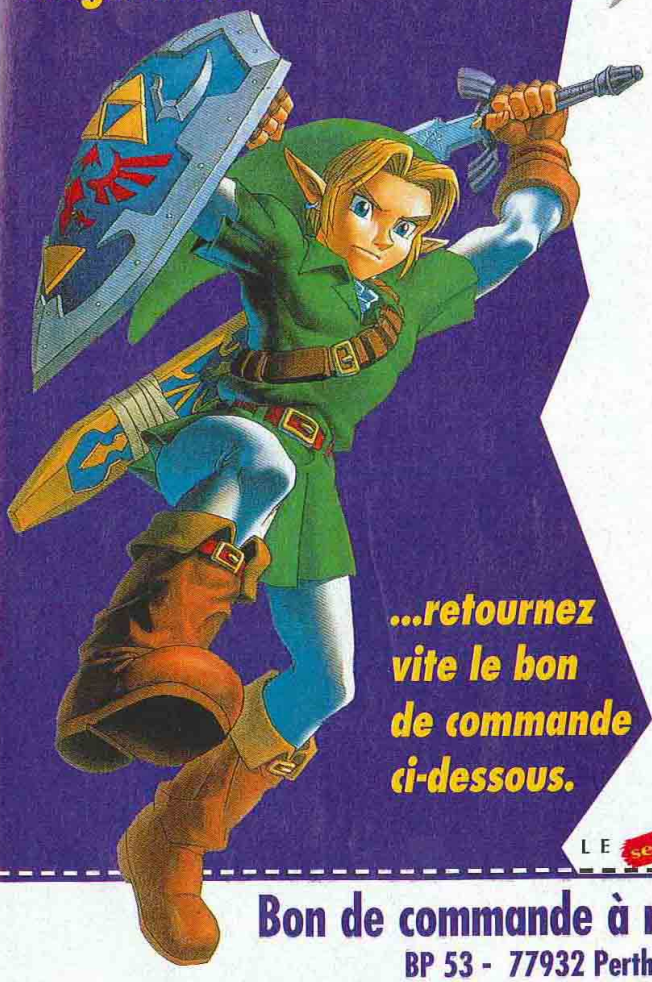
Invincible, tous les persos, toutes les armes à l'infini... Les parties à plusieurs n'ont plus vraiment d'intérêt ; mais, tout seul, c'est une autre histoire...

C'est votre dernière chance !

Vous n'avez pas encore la soluce complète de Zelda parue dans le Hors série de Nintendo magazine...

THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME

LA soluce complète



...retournez vite le bon de commande ci-dessous.

LE seul MAGAZINE OFFICIEL NINTENDO

Bon de commande à retourner à Nintendo magazine

BP 53 - 77932 Perthes cedex - Tél.: 01 64 81 20 23

Réf./Nom	Prix*	Quantité	Montant
HS1 /552001	65 F		

❑ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Nintendo magazine

❑ Carte bancaire dont voici le numéro :

Date d'expiration de ma carte : Signature :

Nom ..... **Prénom** .....

Date de naissance .....

Adresse .....

Code Postal **Ville** .....

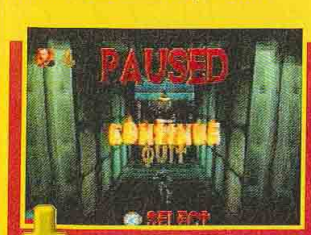
Je recevrai ma commande dans un délai de 4 semaines après enregistrement de mon règlement. *frais de port inclus

Offre valable jusqu'au 31 MARS 99 et dans la limite des stocks disponibles.

PLAYSTATION

APOCALYPSE

Vous retrouverez Bruce Willis, dans un jeu dont le principe ressemble beaucoup à celui de One. Moi je préfère l'original, d'autres membres de la rédac préférent celui-ci. Chacun ses goûts. En attendant, ceux qui ont trouvé la difficulté rebutante seront ravis d'apprendre que des codes fonctionnent.



Les codes suivants s'effectuent pendant la Pause en maintenant L1.

POUR AVOIR TOUTES LES ARMES
Carré, Rond, Haut, Bas, Croix, Carré.

Les ennemis passent un sale quart d'heure.

POUR CHOISIR SON CHECK POINT
Carré, Rond, Croix, relâchez L1.

Ce code permet de se balader un peu partout dans le niveau.

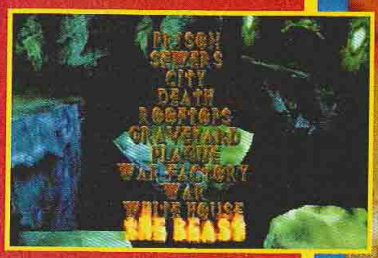
POUR AVOIR DES VIES INFINIES
Triangle, Rond, Croix, Carré.

"INF" apparaît, remplaçant le nombre des vies en haut à gauche.

POUR ETRE INVINCIBLE
Bas, Haut, Gauche, Gauche, Triangle, Haut, Droite, Bas.

Les gros bourrins ont beau frapper, vous ne sentez rien !

POUR CHOISIR SON NIVEAU
Triangle, Haut, Croix, Bas.



Quittez la partie, un menu de choix du niveau est accessible à partir du menu principal.

PLAYSTATION

KNOCK OUT KINGS (PAL)

Les jeux de boxe se faisaient rares. Heureusement, on a eu droit à Victory Boxing et KO Kings. Ce dernier est sûrement le plus réaliste des deux. J'ai en ma possession une petite astuce qui n'est pas vraiment réaliste, mais qui permet de jouer avec... un ours. Et ce n'est pas tout, il y en a aussi une pour avoir la grosse tête !

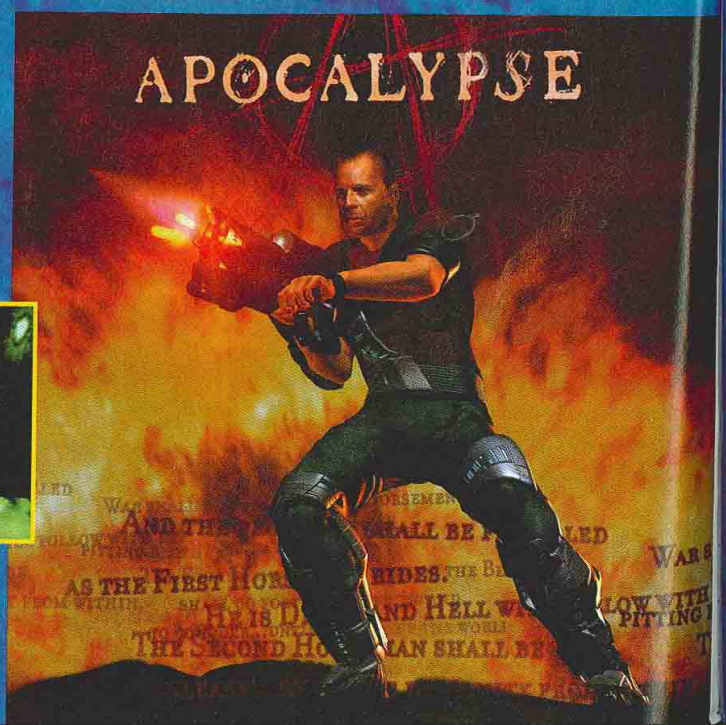
POUR JOUER AVEC "BEAR"
Droite + Carré, Droite + Triangle, Droite + Rond, Droite + Croix. A chaque manipulation, vous devez entendre un son. Les touches doivent être appuyées en rythme.

Les deux astuces qui suivent s'effectuent à partir de l'écran principal.

POUR AVOIR UN MODE "GROSSE TETE"
Gauche + Rond, Gauche + Triangle, Gauche + Carré, Gauche + Croix.

L'ours est surtout très résistant.

Seuls les boxeurs normaux bénéficient de ce tip. L'ours a déjà la tête bien assez grosse comme ça.



PLAYSTATION

PSYBADECK (PAL)

Mélange de plates-formes et d'hoverboard, Psybadeck propose un genre novateur. Les puristes de la glisse s'orienteront plutôt vers de véritables simulations, mais bon... Quand aux petits grugeurs, ils vont s'en donner à cœur joie.

Tous les codes qui suivent s'effectuent dans l'écran des mots de passe grâce à l'Option "continuer" sur le menu principal.

Comme vous le voyez, tous les mondes et niveaux sont ouverts !

POUR CHOISIR SON NIVEAU
Inscrivez : GOANYWHERE

C'est comme ça que le mot de passe doit être écrit.

POUR ETRE INVINCIBLE
Inscrivez : DONDACHAOS

POUR AVOIR NEUF VIES
Inscrivez : DONTDIONME

Avec ces deux atouts, le jeu devient plus évident.

POUR AVOIR DES JELLY WOBBLE ILLIMITÉS
Inscrivez : JELLYJELLY

POUR AVOIR UNE PLANCHE PLUS RAPIDE
Inscrivez : DEKPOWERUP

POUR AVOIR UNE PLANCHE MOINS RAPIDE
Inscrivez : CLAPPEDOUT

POUR AVOIR UN XAKO PLUS GROS
Inscrivez : INLILLIPUT

POUR AVOIR UN XAKO PLUS PETIT (COMME NIIICO)
Inscrivez : SIZOFANANT

POUR MIEUX GLISSER
Inscrivez : GREASEDDEK

POUR AVOIR MOINS DE GRAVITÉ
Inscrivez : WALKONMOON

POUR AVOIR UN MONDE À L'ENVERS
Inscrivez : TOPSYTURVY

Comme tous ces codes sont cumulables, faites attention à ceux que vous entrez, vous risqueriez de le regretter.

Ce serveur est indépendant du service minitel du magazine CONSOLES + (3615 TC PLUS)

3615 Consol Plus * 2,23 F la mn

Parfois, il faut savoir choisir sa route !
3615 Consolplus le bon plan pour le bon chemin !

Un grand stock de jeux d'occasion à tous les prix ! Pour plus d'info consultez-nous !

Nous rachetons les jeux cash Paiement sous 48 H (à compter de la date de réception)

Frais de port gratuit*
* Pour tout achat supérieur à 100 Francs

PLAYSTATION

BEST OF

GLOBAL DOMINATION	299 F
ASTERIX	329 F
PRINCE NASEEM BOXING	329 F
MONKEY HERO	329 F
AKUJI	329 F
KENSEI	329 F
MILLE ET UNE PATTE : bug's life	329 F
TAI FU	329 F
ROLLCAGE	329 F
PRO BOARDERS	329 F
POPULOUS	329 F
METAL GEAR SOLID	349 F
BLOODY ROAR 2	349 F
SOUL REAVER : legacy of kain 2	349 F
MONACO GRAND PRIX 2	349 F
toujours dispo	
SOULBLADE PLATINIUM	169 F
CRASH BANDICOOT 3	329 F
FIFA 99	349 F
TOMB RAIDER 3	349 F
TENCHU	349 F
L'EXODE D'ABBE : oddworld 2	349 F

NINTENDO 64

JEUX EUROPÉENS

LES NEWS	
MICROMACHINE 64	399 F
VIRTUAL POOL	399 F
SOUTH PARK	399 F
FIGHTING FORCE	399 F
TWISTED EDGE	429 F
YANNICK NOAH TENNIS	429 F
FIFA 99	429 F
DUKE NUKEM ZERO HOUR	429 F
toujours dispo	
V-RALLY	399 F
WCW VS NWO REVENGE	399 F
TOP GEAR OVERDRIVE	399 F
ZELDA	429 F
TUROK 2	429 F

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F AUX FRAIS DE PORT — TOTAL

COORDONNÉES
Nom : .....
Prénom : .....
adresse : .....
.....
Ville : .....
Code Postal

REGLEMENT
☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE
Expire fin
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)
C + 03/ 99

Tél. 04 92 02 06 04
FAX 04 93 20 97 03

Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles

L'ATEI de Londres

Du 26 au 28 janvier 1999, Londres a accueilli le grand salon européen de l'arcade, l'ATEI. Les éditeurs n'ont pas manqué le rendez-vous et ils étaient venus avec des nouveautés plein les poches. Les tirelires vont souffrir, car il y en aura pour tous les goûts. Gia

ZOMBIE ZONE

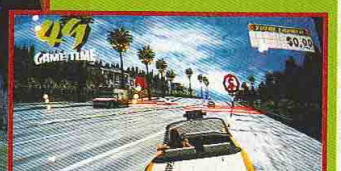
La carte Naomi de Sega (compatible Dreamcast) commence à décoller. Zombie Zone est un beat'em all à la Spike Out, mais dans l'univers de House of the Dead. Les trois héros, au choix, tirent avec des armes à feu sur des zombies et des vampires à grand renfort de giclées de sang. Un système de lock ingénieux vise automatiquement les monstres. La maniabilité est simple et instinctive, avec des boutons de coup et de garde. Même s'il n'est pas aussi fun que Spike Out, Zombie Zone se démarque par des graphismes léchés et fouillés. Les décors sombres devraient plaire à tous les amateurs de gore.

SEGA

TAXI

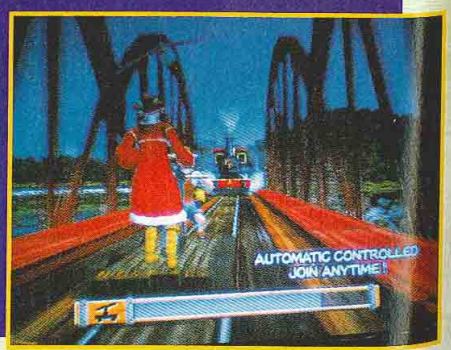
SEGA

Taxi s'approche de l'esprit d'Harley Davidson et de Courier Crisis. Au volant d'un taxi en folie, votre but est de gagner le plus de sous possible. Pour cela, vous devez embarquer les badauds qui vous interpellent sur la route pour les déposer à la destination demandée. Plus vous serez rapide, plus les recettes seront conséquentes. Mais gaffe, si vous conduisez comme un fou, des pénalités s'ensuivent, et vous gagnez moins d'argent. Le jeu est très fun, surtout dans les ruelles tortueuses. Quand on a compris le principe, on peut rester longtemps accroché à la borne. Une très bonne expérience signée Sega !



MAGICAL TRUCK ADVENTURE

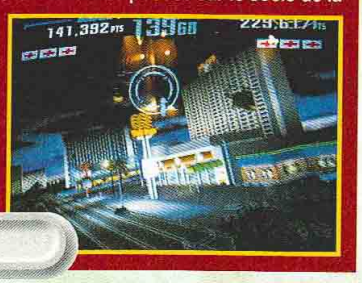
Depuis un certain temps, les jeux ouvertement débiles sévissent dans les salles d'arcade. Dans Magical Truck Adventure, vous êtes aux commandes d'un lorry (un wagon à pompe à bras). Pour avancer, il faut pomper comme un shadok. Le plus intéressant est bien sûr le jeu à deux. Quand un des joueurs appuie sur sa pédale, le véhicule penche de son côté. Pour sauter, les deux joueurs doivent appuyer en même temps. La coordination et la coopération sont primordiales. Sur votre trajet, tout un tas d'obstacles fonceront sur vous ! Apprenez donc à les éviter. Le jeu est très physique, mais dans l'ensemble assez facile. Les graphismes sont réalisés dans un style plutôt gentillet, avec des couleurs qui pètent. Retenez surtout que ceux qui jouent comme ceux qui regardent s'amuseront comme des fous.



SEGA

L.A. MACHINEGUNS

Voici le nouveau gun shoot de Sega, avec des grosses mitrailleuses et plein de robots à dégommer. En fait, il s'agit de la suite de Gunblade. Tout droit sorti des laboratoires de l'AM3, ce jeu vous plonge cette fois-ci en plein Los Angeles, mais toujours dans des décors en 3D. Vous éviterez bien sûr de shooter les innocents même si cela ne vous enlève que quelques points. Les mitrailleuses posées sur le socle de la borne sont lourdes et les maintenir est fatigant. Encore plus bourrin que Gunblade, L.A. Machineguns est beau, pêchu, mais finalement, on s'ennuie. Pour se défouler.



SEGA

DANCE STAGE

KONAMI

Konami se spécialise dans les jeux de musique. Dance Stage est LA simulation de danse à la mode au Japon (voir rubrique Japon pour plus d'informations). Quand s'affichent les flèches, il faut poser son pied au bon endroit et au bon moment. Le sol est composé de quatre flèches, et il est possible de jouer à deux. Le rythme dans la peau, la fièvre dans les hanches, ça risque de chauffer. Peut-être vous découvrirez-vous une nouvelle vocation...
En mode Hard, le défilement des pas de danse est hallucinant et Konami nous a fait sur le salon une démonstration aussi instructive qu'impressionnante.
En France, la borne devrait arriver bientôt. Alors guettez sa sortie !

GUITAR FREAK

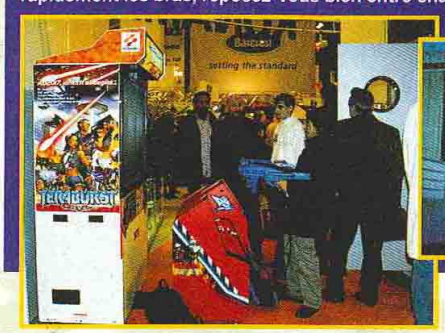
KONAMI

Tout y passe ! Après les DJ et la Dance, voilà la première simulation de guitare en arcade ! La borne est imposante, avec ses deux guitares et ses enceintes énormes. Le principe est sensiblement le même que dans Beatmania. Trois touches (Red, Green et Blue) sont incrustées dans le manche de la guitare. Vous appuyez sur R, G ou B, et vous grattez dans le même temps le bouton situé sur la caisse, au niveau des cordes, pour produire le son. Ensuite, il suffit d'aligner les bonnes combinaisons selon les instructions de l'écran. Parfois, il faudra même lever la guitare pour faire comme les Américains. Bref, Guitar Freak est un excellent jeu, qui plaira à tous les fondus de musique. En fait, il est plus simple et plus original que Beatmania. Les musiques y sont beaucoup plus rock et moins cacophoniques. A quand une simulation de tyroliennes ou d'homme-orchestre ?

TERABURST

KONAMI

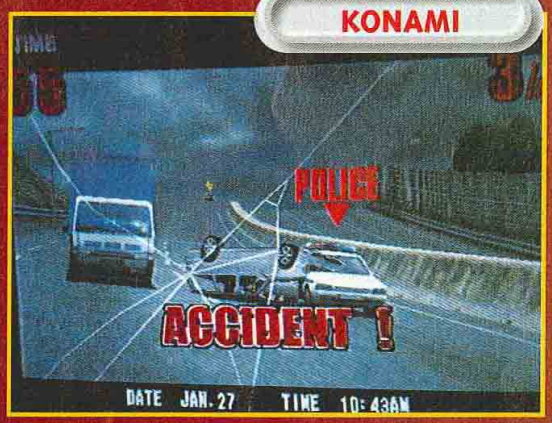
Les gun shoots fonctionnent très bien en arcade. Après Hell Knight, voilà Teraburst dont la grande originalité est la taille des guns. Ce sont d'énormes mitrailleuses, à faire pleurer Rambo de jalousie. A part ça, le jeu est très classique, avec des monstres à dégommer et des boss géants. La précision est satisfaisante malgré la taille des guns, et le système de lock s'effectue avec un deuxième bouton à l'avant du gun. On regrette la difficulté très élevée de certains boss. Le poids des mitrailleuses fatigue rapidement les bras, reposez-vous bien entre chaque mission.



THRILL DRIVE

Thrill Drive est complètement immoral. Vous foncez à toute allure dans des rues au volant de bolides divers. Le but est bien sûr de finir premier. Le jeu vous encourage à provoquer des accidents avec les concurrents, mais quand vous subissez des dommages, c'est votre porte-monnaie qui trinque. Le moteur ressemble beaucoup à celui de Racing Jam 2, les voitures aussi, mais on ne se prend pas la tête en jouant les fous du volant. Les bruitages et les digits vous feront rire. Toutefois, Thrill Drive est nettement moins fun que Racing Jam 2.

KONAMI



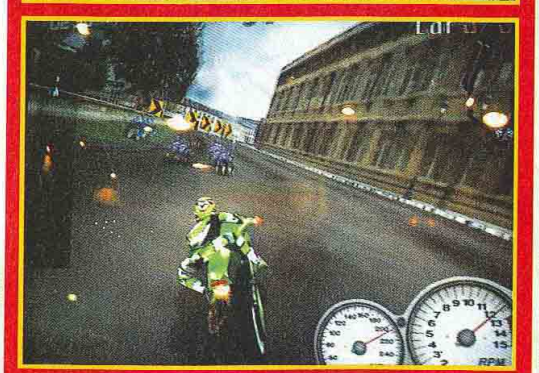
L'ATEI de Londres

ATARI/MIDWAY

ROAD BURNERS

Road Burners était présenté pour la première fois, développé à 75 % pour l'instant. Le résultat semble assez convaincant, car l'accent a été mis sur une maniabilité immédiate. Les courses se déroulent en pleine ville, la vitesse est honorable, et la maniabilité assez convaincante. La moto est articulée au niveau du guidon et de l'inclinaison. On peut jouer jusqu'à quatre simultanément. Le résultat laisse espérer un excellent jeu de motos dans sa version finale. A suivre...

ATARI/MIDWAY



HYDRO THUNDER

Avec California Speed et Cruisin' USA, Midway nous avait habitués à des jeux de course sans intérêt. Hydro Thunder a donc été une grosse surprise. C'est un jeu de course de hors-bords brillant. A côté du volant se trouve un levier de vitesse horizontal, qui règle la vitesse, et un bouton sert à déclencher le turbo quand le niveau de carburant le permet. Le jeu est très dynamique. Les courses sont endiablées, avec des tremplins à sauter, et une vitesse bien étudiée. La prise en main est rapide, ce qui permet un plaisir de jeu immédiat. Enfin, l'effet de l'eau est bluffant. Midway prépare là une véritable bombe. De plus, les circuits et les bateaux disponibles sont nombreux. Bref, Hydro Thunder devrait réconcilier les joueurs avec Midway.

WAR

ATARI/MIDWAY

Les Doom-like entrent discrètement dans le monde de l'arcade. Après un Quake plutôt raté, c'est War qui est chargé de prendre la relève. En fait, deux vues sont disponibles : une vue Doom-like à l'ancienne, et une avec le perso vu de dos, à la Time to Kill. On peut jouer en coopération avec d'autres joueurs humains. La borne est composée d'un joystick pour la main droite (pour regarder là où on tire) et de flèches directionnelles pour la main gauche (pour se déplacer). Le maniement est assez déroutant, surtout pour les gauchers. Malheureusement, on a du mal à s'y coller. Le jeu n'est pas passionnant, avec son aspect bourrin et ses couleurs criardes. Encore un essai décevant.

500 GP FIM

Le nouveau jeu de motos de Namco a de quoi en mettre plein la vue. Il bénéficie de la licence de marques leaders comme Suzuki, Yamaha et Honda. Pour une fois, l'accent a été mis sur la simulation. Dans un jeu d'arcade, il fallait oser. La moto n'est articulée qu'au niveau de l'inclinaison, et les circuits se passent un peu comme pour la F1 : pas de dérapages contrôlés, mais des freinages au dernier moment et des accélérations étudiées. Malgré de jolis décors, le choix de la simulation rend 500 GP peu attrayant, et nettement moins fun que Manx TT.

NAMCO

BATTLE GEAR

TAITO

Battle Gear est la suite de Side By Side. On retrouve l'esprit du premier épisode, à savoir des courses avec des voitures japonaises, dans des décors nippons et avec une maniabilité immédiate. Le premier circuit est un peu trop tortueux pour s'initier sans flipper pour son porte-monnaie, mais la conduite très agréable rattrape ce petit défaut. Ce nouvel épisode est juste un peu plus beau, avec plus de circuits, mais l'absence de retour de force dans le volant empêche de vraiment apprécier ce titre techniquement correct.

ROLLING XTREME

GAELCO

Gaelco nous avait déjà surpris avec une simulation de scooters, Radikal Bikers. Cette fois-ci, il nous embarque en street-luge. Une fois saisi le levier articulé horizontalement et muni de quatre boutons, vous vous retrouvez aux commandes de ces glisseurs de l'extrême. On peut freiner avec les pieds, et pour tourner, il suffit de freiner d'un seul côté. Pendant le parcours, on peut aussi mettre des gros coups à ses adversaires, comme dans Road Rash. Le principe est très amusant, et techniquement, Rolling Xtreme tient la route.

RAYCRISIS

TAITO

La suite de Raystorm était au salon ! Les fans de shoot l'attendaient avec impatience. Raycrisis ne déçoit pas, et propose encore plus d'effets visuels que le premier volet. Avec des rotations de caméra dans tous les sens, ce shoot vertical a gardé les ingrédients qui avaient fait son succès, comme le lock. Le jeu est bien moins difficile que le premier Raystorm. Au départ, on choisit entre plus de 40 maps différentes. Ce sont des combinaisons de chemins par lesquels vous passez, ce qui permet de voir un grand nombre de niveaux, et d'allonger considérablement la durée de vie.

BUST A MOVE

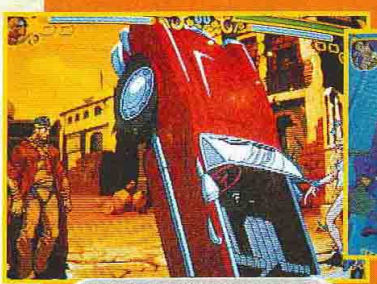
ATLUS

La célèbre jeu d'Enix sur Playstation arrive enfin dans les salles d'arcade.
Surfant sur la vague des jeux de musique, Bust a Move (Bust a Groove en français) a été adapté par Atlus. Le principe a été simplifié. Il reste les boutons Haut, Gauche et Droite, avec un bouton de rythme à presser tous les quatre temps. La flèche Bas correspond à la pédale. Ces petits changements dérouteront les habitués de la version Playstation. A part cela, les musiques restent les mêmes, il y a juste quelques personnages inédits en plus.
Bust a Move en arcade est une adaptation réussie. Les conversions dans ce sens sont plutôt rares.
A quand un Parappa dans les salles ?

JOJO VENTURE

CAPCOM

Le nouveau jeu de baston de Capcom reprend les aventures de Jojo, célèbre héros de manga. Le titre reprend le principe des "fantômes" qui apparaissent à volonté. Ici, ces doubles se nomment "Stand". Quand ils sont à l'écran les coups changent, et surtout, on peut combiner ses attaques avec son fantôme. Ce qui donne une certaine finesse aux combats, et renouvelle légèrement le genre. Les graphismes sont colorés et énergiques. Le principe est un peu compliqué à comprendre au début, mais il pourrait bien être le premier épisode d'une longue série à la Capcom. Mais, comme pour le manga, les avis sur ce jeu de baston 2D seront très partagés.



Les inventions de l'oncle Hourkh, c'est comme les jeux vidéo finalement : il en sort une par jour ! Seulement voilà, l'oncle Hourkh est tombé gravement malade... Je crois qu'il n'a pas supporté le froid glacial de l'hiver. Le seul moyen de le remettre sur pied est d'aller chercher une griffe de dragon, de la moudre et de lui en donner trois fois par jour pendant une semaine. Le problème, c'est que les griffes de dragon sont justement accrochées aux pieds des dragons ! Ce n'est donc pas gagné. Tiens bon, mon oncle, on va te sortir de là !

Bomboy, King's Quest 8

VAINQUEUR DU MOIS

Le gagnant du mois est... une gagnante ! Séverine Maréchal, qui habite Montesson dans les Yvelines, a tout compris de la vie ! Et elle a parfaitement cerné le caractère des testeurs de la rédaction ; AHL et Pong, Spy et Kroland, Gia et ses zombies gores et, enfin, l'ignoble Panda et ses filles dévêtues. Bien vu ! Sans oublier sa parodie de Tomb Raider : Melun Raider, il fallait le faire ! Eh bien voilà, Séverine, tu gagnes un abonnement gratos à Consoles+, et ça, c'est du sérieux ! Bisous, et encore...

BURNOS'S FAN

Q *Mathieu est un fan de l'inspecteur Burnos, dont les aventures ont été récemment publiées dans Consoles+. Il a besoin de nous : "L'heure est grave : j'ai manqué le Consoles+ 83 ! Je n'ai pas pu lire le test de Tomb Raider III ni la 2e partie des aventures du détective Switch Burnos. Comment puis-je me les procurer ?".*

R Pas de problème, l'ami... Bomboy veille ! Ta question va me permettre de répondre à nombre de lecteurs et lectrices (envoyez vos photos). Comment commander un ancien numéro de Consoles+ ? C'est très simple. Il suffit d'envoyer un chèque libellé à Consoles+ à l'adresse suivante : Consoles+/Anciens numéros – BP 53 – 77932 Perthes Cedex. Il faut ajouter 15 francs de frais de port au prix du magazine. Le numéro 83 de Consoles+ te reviendra donc à 48 francs (33 + 15). Attention, il faut compter environ 6 semaines entre le moment où le chèque est encaissé et celui où tu recevras ton numéro. Mais quand on est fan de Burnos, le temps n'a pas d'importance...

GREG L'A GREG

Q *Fidèle lecteur de Consoles+ depuis trois ans, Greg appelle au secours : "Existe-t-il un guide spécial pour Alundra, car je suis coincé !".*

R Salut Greg. Ta question se rapproche de celle du précédent lecteur. Comme tu le sais, Consoles+ propose plusieurs fois par an des hors-séries consacrés aux solutions de jeux. Nous avons publié la solution complète de Alundra dans le hors-série n° 10. Dans les 35 pages de cette solution, tu trouveras le moyen de te débloquer... Tu peux commander ce numéro à l'adresse indiquée dans la lettre précédente. Le prix est de 50 francs (frais de port compris).

LEMASSON SE RAMASSE

Q *Pierre Lemasson en a marre de voir la tronche de Spy sur toutes les pages de Consoles+. Voici ce qu'il nous dit : "Spy apparaît à tous les tests, je m'en lasse ! J'adore le Panda, c'est sûrement le plus intelligent de toute l'équipe, avec le boss. J'ai aussi quelques questions : 1/ J'aimerais bien que votre magazine publie le top 50 des ventes de jeux vidéo du mois précédent, pendant toute l'année. 2/ Quel est le meilleur jeu de l'année (selon vous) sur Playstation et sur Nintendo 64. 3/ Les tests de jeux vidéo, c'est bien, mais j'aimerais bien que vous testiez des accessoires, des Shot Gun, des manettes, des volants... ".*

R Salut Pierre ! Tu ne serais pas un peu ramassé mon ami ? Si une chose est certaine, c'est bien que Spy apparaît moins souvent que le Panda ! A mon avis, tu as du boire autre chose que de l'eau fraîche en lisant les derniers numéros de Consoles+ ! Panda est, avec l'adorable Gia, celui qu'on voit le plus souvent.

1/ Au cas
remarqué
trois num
lecteurs,
5 meilleu
5 plus ma
attendus.
effectué
mêmes. N
faire un T
pourquoi
2/ Sur Nin
très facile
de Zelda.
Playstatio
beaucoup
Turismo (
Gear qui a
3/ Là non
Consoles
attention
News pré
accessoir
guns, cart
vidéo... ri
testeurs d

JOHN
IZ HE

Je
Ni
av
questions s
Zelda utilis

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
92514 BOULOGNE CEDEX
OU ÉCRIS TON COURRIER
SUR LE 3615 TCPLUS

Ram Pak ? 2/ Je voudrais savoir pourquoi, quand on joue à quatre à GoldenEye avec des amis, on ne peut pas utiliser tous les stages. 3/Est-ce que Starcraft sera jouable à plusieurs en simultané ? 4/ Comment devient-on testeur de jeux vidéo ou développeur ?"

Salut J-M. 1/ Zelda n'est pas compatible avec le Ram Pak et n'est donc pas jouable en haute-résolution. 2/ Sans être un spécialiste de GoldenEye, je crois qu'il est effectivement impossible de jouer en mode Multijoueur dans tous les niveaux. Désolé, mais vous ne pourrez pas jouer à quatre dans la jungle... Par contre, en obtenant des tips dans le mode Solo, tu peux les utiliser ensuite en Multijoueur (grosses têtes, paintball, turbo). 3/ Difficile de dire si Starcraft sera jouable à quatre sur N64. Une chose est certaine, on pourra y jouer au moins à deux. 4/ Aïe ! aïe ! aïe ! Cette question revient souvent et il n'est pas facile d'y répondre. Tout le monde peut devenir testeur de jeu vidéo, il suffit d'être passionné, de savoir rédiger un texte et d'être très gentil avec le rédacteur en chef. Sérieusement, il n'existe pas de formule magique ni de formation pour devenir testeur. Le plus simple est d'envoyer un CV dans les rédactions, de croiser les doigts très fort, de prier assidûment et d'attendre la réponse... Pour devenir développeur, il faut se former à l'un des métiers du jeu vidéo : programmeur, graphiste, animateur, scénariste, musicien... Bonnes études !

1/ Au cas où tu ne l'aurais pas remarqué, nous publions depuis trois numéros le Top/Flop des lecteurs, indiquant les 5 meilleurs jeux du moment, les 5 plus mauvais et les 5 plus attendus. C'est un classement effectué par les lecteurs eux-mêmes. Mais il est impossible de faire un Top 50 chaque mois (et pourquoi pas un Top 500) ! 2/ Sur Nintendo 64, le choix a été très facile : il s'agit évidemment de Zelda. En ce qui concerne la Playstation, nous avons beaucoup apprécié Gran Turismo (en import, c'est Metal Gear qui arrive en tête). 3/ Là non plus, tu ne dois pas lire Consoles+ avec une grande attention : tous les mois, les News présentent l'actualité des accessoires : manettes, volants, guns, cartes-mémoire, câbles vidéo... rien n'échappe aux testeurs de Consoles+ !

JOHN MICHAEL IZ HERE

Q *Jean-Michaël possède une Nintendo 64 et aimerait avoir une réponse aux questions suivantes : "1/ Est-ce que Zelda utilisera les capacités du*

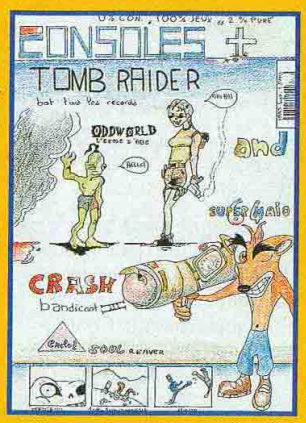
LUI PAS CONTENT

Q *Un lecteur anonyme nous envoie une lettre concernant la note attribuée à Zelda sur Nintendo 64. Voici un extrait, assez long, de ce*

RENAUD DELMAINE, 97 LE TAMPON (LA RÉUNION). HALF LIFE ET ZELDA, LES DEUX MEILLEURS JEUX DU MOMENT, SUR PC ET N64.

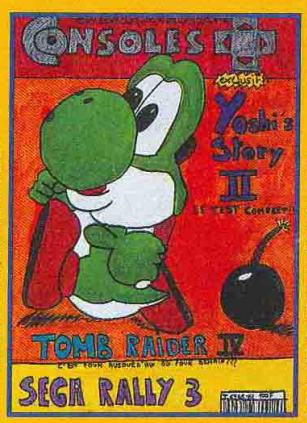
FAN DE RPG (RÉGLÉ POUR GAGNER).

BENOIT AUCLAIR, 37 SAINT-CYR-SUR-LOIRE. COCHON !



CE JEUNE LECTEUR DE 12 ANS A UN SACRÉ COUP DE CRAYON !

THIBAULT JAOUEN, 26 CHABEUIL.



JEU DE MOTS MINABLE INTERDIT !

LOUISE LARNAC, 44 LE PELLERIN.

qu'il nous en dit : "Je vous écris pour exprimer un certain mécontentement au sujet de la note attribuée à Zelda, c'est-à-dire 100 %, annonçant qu'il est le meilleur jeu du siècle. Il m'est très difficile de croire que c'est le meilleur jeu d'aventure toutes consoles confondues, car lorsque l'on note un jeu 100 %, c'est qu'il est parfait. Or ce n'est pas le cas du tout ! Vous notez la présentation de Zelda plus de 90 % en disant qu'elle est magnifique alors qu'elle est tout à fait banale (Zelda sur un cheval). D'un point de vue graphique, il est clair que Zelda est très beau (je l'ai vu) mais la 3D n'est pas parfaite. Pour moi, la note n'est pas justifiée. Ce n'est pas parce que Nintendo a réalisé un petit bijou que l'on doit le nommer jeu du siècle. Par exemple, lorsque Final Fantasy VIII sortira, il est clair qu'il sera aussi beau que Zelda, que sa durée de vie sera nettement plus importante et que son système de magie sera plus performant. Quelle note allez-vous lui donner ?..."

au coup de gueule de notre inconnu, il faut éclaircir plusieurs points : la note d'intérêt n'est pas la moyenne des notes (graphismes, musique, bruitages et autres paramètres). Il ne faut pas confondre non plus la présentation d'un jeu avec son introduction, c'est totalement différent ! Quand, dans ta lettre, tu dis que la présentation est très banale, je ne suis pas d'accord ! C'est de la 3D temps réel (et non pas de la 3D précalculée comme la plupart du temps sur les consoles 32 bits). Avoue que les détails graphiques sont vraiment chouettes... En ce qui concerne la présentation à proprement parler, elle est très intuitive : on dispose d'une carte, d'un inventaire et de beaucoup d'autres choses très rapidement. Inutile de passer par des dizaines de sous-menus, on va directement à l'essentiel.
La 3D n'est pas parfaite, je te l'accorde, mais c'est la plus réussie à ce jour, toutes consoles confondues (Dreamcast incluse).
Pourquoi parler de Final Fantasy VIII ? Le jeu n'est pas encore disponible et personne ne peut juger de la profondeur du scénario. Il faut éviter de comparer les genres différents : Zelda est un RPG-action, alors que Final Fantasy VIII est un RPG tout court ! Pour ma part, j'estime que le système de combat de Zelda est bien plus passionnant que celui de la série des Final Fantasy. Au moins, on se bat vraiment, on esquive, on avance, on recule, on se déplace, on bouge quoi ! Dans le cas de FF VIII, on se contentera de choisir sa magie ou d'utiliser une arme et ce sera tout !
D'accord, le résultat devrait être spectaculaire, mais cela n'apportera aucune décharge d'adrénaline... Ne trouves-tu pas aussi très énervant de ne pas voir les ennemis à l'écran ?
On tombe dans les scènes de combat sans savoir pourquoi ! Exaspérant ! Impossible de parler de la durée de vie de FF VIII, on ne l'a pas vu et on ne connaît rien du scénario. Dès que tu y auras joué, écris-moi. On comparera nos impressions. Tu es peut-être dans le vrai...

Salut l'inconnu. Vous êtes nombreux à avoir réagi à la note attribuée à Zelda dans notre numéro de janvier. Il semblerait que noter un jeu 100 % vous pose des problèmes. Avant de répondre

LE PRIX D'EDDY KACE

Attention les mecs, les filles débarquent, et elles ont de l'imagination ! Prenons le cas d'une certaine Mélanie Picchio, qui habite Beaurepaire, en Isère : la coquine nous a envoyé une couverture hyper chanmaille, avec un cadeau collé (et non usagé) dessus qui nous a fait bien rigoler... Spy en est devenu tout rouge... Allez comprendre pourquoi ! Mélanie, tu recevras le prochain numéro de Consoles+ dédicacé par toute l'équipe (même par Spy).
Bises et +...

ALEX SANS DRAP

Q *Alexandra, une jeune lectrice de Consoles+, me pose une seule question : "J'aimerais savoir si Final Fantasy VIII va sortir en version officielle ? Je suis très inquiète, car un de mes amis m'a dit que le jeu ne sortira jamais en version française."*

R Ma douce Alexandra, ne t'inquiète pas et fais de beaux rêves... Ton copain s'est planté : Sony France a officiellement annoncé que le jeu Final Fantasy VIII sortira en version officielle entièrement traduite, en automne prochain. Te voilà rassurée, non ? C'est bizarre, mais j'ai l'impression de me répéter sans cesse, moi ! Bisous, et ne prend pas froid...

PRABLANC MAIS PRESQUE

Q *Hervé Prablanc, qui nous lit depuis seulement trois mois, me demande : "1/ J'aimerais m'abonner à Consoles+ mais j'ai déjà le jeu Tomb Raider III. Y aurait-il un système d'abonnement sans le jeu ? 2/ Pourquoi avez-vous noté Zelda 100 % ? Ne peut-on pas faire mieux sur Nintendo 64 ? 3/ Dans la rubrique Japon Previews, pourquoi ne marquez-vous pas les dates de sorties européennes ? 4/ Pensez-vous que la Playstation 2000 sera mieux que la Dreamcast et est-ce qu'elle sera chère ? 5/ Est-ce que la Pocketswtation de Sony sera mieux que le VM de Sega ? 6/ Est-il prévu une Nintendo 2000 ? 7/ J'aimerais savoir si un Tomb Raider IV est prévu.*

R Salut Hervé. Tes questions, cela se sent, sont bien celles d'un nouveau lecteur de Consoles+. Je vais donc te répondre gentiment.
1/ Alors, en ce qui concerne ton problème, je te propose de contacter directement le service des abonnements de Consoles+. Tu peux joindre Jean-Jacques au 01-41-86-18-70. En lui expliquant poliment la situation dans laquelle tu te trouves, je suis certain qu'il pourra t'aider.
2/ Les notes données à un jeu sont celles méritées sur le moment, et ne constituent pas une prévision de ce qui sortira sur la console les mois suivants. Les testeurs de Consoles+ ont donc jugé que, jusqu'à présent, Zelda était le meilleur jeu du siècle et qu'il méritait la note de 100 %. Cela dit, on est comme toi : on attend tous qu'il soit détrôné par une flopée de titres tous plus "jeu du siècle" les uns que les autres.
Malheureusement, l'industrie du jeu vidéo reste une... industrie, avec des tas de jeux standard, produits à la chaîne.
3/ Tout simplement parce qu'il est impossible de le savoir ! Les distributeurs d'un jeu japonais ne sont pas forcément les mêmes que ceux d'un jeu américain ou français. Il arrive souvent que des jeux japonais ne sortent jamais en version américaine ou française.
4/ Difficile d'avoir la moindre information sur la prochaine Playstation, mais on peut comparer l'évolution des nouvelles consoles à celle des ordinateurs PC. Imagine que tu achètes un PC au mois de janvier, tu peux être certain que le PC qui sortira huit mois plus

NOS AD
PARIS/ST
6 rue d'An
75009
Tél : 01 53
PARIS/JUSSI
46 rue des Fossé
75005
Tél : 01 43
JUSSIEU/
17 rue de
75005
Tél: 01 46
PARIS/ST
56 boulevar
75006
JEU EN RESEA
Tél : 01 43
PARIS/VICT
137 avenue V
7511
JEU EN RESEA
Tél : 01 44
VAUGIRA
365 rue de
75015
Tél : 01 53
CHELLES
Centre Commer
Nationale 34 -
Tél : 01 64
ORGEVA
C. Ccial Art de
Tél : 01 39
VERSAILL
16 rue de la
78000 Ve
Tél : 01 39
VELIZY
37, avenue d
78140 VELIZY VI
Tél : 01 30
CORBEI
C. Commercial
91813 VI
Tél : 01 60
ANTONY
25 av. de la Divisio
92160 A
Tél : 01 46
BOULOGN
60 av. du Général
92100 BOU
Tél : 01 41
LA DEFENS
C.Ccial Les Qua
Rue des Arcades
Tél : 01 47
AULNAY
C. Ccial Parine
93606 Aulnay
Tél : 01 48
PANTIN
63 avenue Jean
93500 PA
Tél : 01 48
ST DENIS
C. Ccial St Deni
6 passage des
93200 ST
Tél : 01 42
DRANCY
C. Ccial DRAN
220, rue de Stalin
93700 DR
Tél : 01 43
CHENNEVIER
C. Ccial PINCE
94490 ORM
Tél : 01 45
CRETEIL
5 rue du Génér
94000 Cr
(Entrée rue piétonne
Tél : 01 49
KREMLIN BICE
30 bis av. de Fontain
94270 Kremlin Bicêtr
Tél : 01 43
FONTENAY SOU
C. Ccial Val de
94120 Fontenay
Tél : 01 48
CERGY PONTO
C. Ccial Cergy 3
95000 Ce
Tél : 01 34
SANNOIS
C. Ccial Con
95110 SANN
Tél : 01 30
MARSEILLE
C. Ccial Grand
13464 MARS
Tél : 04 91
TOULOUSE
14 rue Tempo
31000 Toul
Tél : 05 61
REIMS (5
44, rue de Tall
51100 REI
Tél : 03 26
LILLE (59
52 Rue Esquer
59000 LI
Tél : 03 20
COMPIEGNE
37, 39 cours G
60200 COMP
Tél : 03 44
LE MANS
44, 48 av. du Génér
72000 LE M
Tél : 02 43
ALBERTVILLE
C.Ccial GEANT
Z.A. du Chir
73200 ALBER
Tél : 04 39
LE HAVRE
C. Ccial AUCHAN
Mont Gaillo
76620 LE HA
Tél : 02 32
AMIENS cons
19 rue des Jac
80000 Amie
Tél : 03 22
AMIENS PC
1, rue Lamar
80000 Amie
Tél : 03 22
POITIERS (8
12 rue Gaston
86000 Poitie
Tél : 05 49

NOS ADRESSES

PARIS/ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU Consoles
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59

JUSSIEU/PC/MAC
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél: 01 46 33 68 68

PARIS/ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
JEU EN RESEAU SUR PC !!!
Tél : 01 43 25 85 55

PARIS/VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
JEU EN RESEAU SUR PC !!!
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD(15)
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78)
C. Ccial Art de Vivre Niv.1
Tél : 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

VELIZY (78)
37, avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 01 30 700 500

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

AULNAY (93)
C. Ccial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 avenue Jean Jaurès - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Ccial PINCE-VENT N° 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
(Entrée rue piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

SANNOIS (95)
C. Ccial Continent
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03

MARSEILLE (13)
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

LE MANS (72)
44, 48 av. du Général De Gaule
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

ALBERTVILLE (73)
C.Ccial GEANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 39 71 20 30

LE HAVRE (76)
C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

AMIENS PC (80)
1, rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58

SCOREGAMES
MULTIMEDIA

NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO*
*VOIR MODALITES EN MAGASIN

590F
OCCASION +60F DE BONS D'ACHAT CADEAU

69F
MANETTE TURBO PAD SCORE-GAMES

69F
CARTE MEMOIRE SCORE-GAMES + ETUI DE TRANSPORT

99F
CABLE RGB+ CONNECTION AUDIO

199F
PISTOLET PANTHER PSX-SATURN

199F
QUADRUPLEUR MAD CATZ

399F
VOLANT DUAL FORCE MAD CATZ

169F
MANETTE RESIDENT EVIL

MOIS DE LA REPRISE
GAGNEZ
+10F
+20F
+30F
DE BONUS EN REVENDANT & ECHANGEANT VOS JEUX VIDEO*

EXEMPLE :
UN JEU REPRIS MOINS DE 101F = +10F
UN JEU REPRIS ENTRE 101F ET 200F = +20F
UN JEU REPRIS PLUS DE 200F = +30F

*ACHETES CHEZ SCORE-GAMES

METAL GEAR SOLID

X-GAMES PRO BOARDERS

ROLLCAGE

TIGERWOODS 99

TOMB RAIDER III

CRASH BANDICOOT 3

COOLBOARDERS 3

TEKKEN 3

ODDWORLD 2

FIFA 99

RIVAL SCHOOL

O.D.T.

FORMULA ONE 98

I.S.S. PRO

RESIDENT EVIL

SOUL BLADE

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES. PRIX SOUS RESERVE D'ERREUR TYPOGRAPHIQUE.

3615 SCOREGAMES
OU PAR TELEPHONE
08 36 685 686
LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL
MISE A JOUR QUOTIDIENNE !
- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT 128 PAGES

GAGNEZ 24 NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !

2,23F/mn

«Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.»

BON DE COMMANDE
SCORE-GAMES VPC (9h30 - 19h30)
6-12, rue Avaulée - 92240 MALAKOFF - Tél : 01 53 320 320
LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT

Nom ..... Prénom ..... Code Client : .....
Adresse .....
Code Postal ..... Ville ..... Tel. : .....

Articles	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT METROPOLE EN 48H (1 à 6 jeux 29F) CONSOLE 60F				.....F
FRAIS DE PORT METROPOLE **24H** (1 à 6 jeux 49F) CONSOLE 70F				.....F
FRAIS DE PORT DOM - TOM/ CEE **24H** (1 à 6 jeux 95F) CONSOLE 320F				.....F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque ☐ Mandat
☐ Carte bancaire
Expire le ...../.....
Signature :

LIVRAISON 24H
LIVRAISON 24H

tard sera plus performant ! Dans le monde des consoles, c'est à peu près la même chose : la Dreamcast est sortie en novembre 1998 au Japon, la Playstation 2000 est attendue pour l'année prochaine, et il y a fort à parier que cette console sera au moins aussi performante que la DC. Pourquoi ne pas imaginer la console avec plus de mémoire vidéo, encore plus de Ram, un lecteur de CD-Rom plus rapide, voire un lecteur de DVD-Rom ? Tout est possible ! Voilà pourquoi, à l'heure actuelle, et ne connaissant pas les caractéristiques de la bête, il est impossible de dire si la Playstation 2000 sera plus puissante et plus chère que la Dreamcast. 5/ A mon avis, la Pocketstation sera équivalente à la VM de Sega... c'est-à-dire sans grand intérêt ! Il ne s'agit que de cartes-mémoire avec un écran LCD minable (comparable à ceux des Tamagotchi). 6/ Nintendo, comme tout constructeur de consoles, prépare bien évidemment l'avenir. Ses ingénieurs, comme ceux de Sony, travaillent actuellement sur une nouvelle console. 7/ D'après des sources officieuses, il semblerait qu'un nouvel épisode de Tomb Raider soit en préparation...

AUX PIEDS, DIDIER !

Q *Didier, fidèle lecteur et meilleur ami de l'homme, me pose quelques questions : "1/ La Dreamcast est-elle une console 64 ou 128 bits ? 2/ Quels jeux seront disponibles à sa sortie en France ? 3/ Combien coûtera-t-elle ? 4/ Quelle sera sa date de sortie en France ? "*

R Salut, brave Didier. 1/ La Dreamcast est une console 64 bits, mais son processeur graphique, le PowerVR de seconde génération, est lui un 128 bits. La DC est donc une console 64/128 bits. 2/ Il est difficile de prévoir dès à présent les jeux disponibles avec la console lors de sa sortie en automne prochain. On devrait avoir droit à Virtua Fighter 3, Sonic Adventure, Sega Rally 2 et quelques autres titres, qui sortiront d'ici quelques semaines au Japon (comme Blue Stinger, Buggy Heat ou Psychic Force, par exemple). 3/ On estime que le prix de vente de la Dreamcast en France sera compris entre 1 500 et 2 000 francs. 4/ La date exacte de la sortie de la console n'est pas encore définie. Ce serait cet automne, peut-être au mois de septembre.

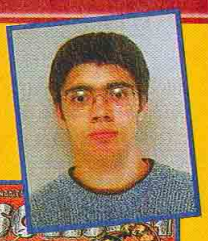
LAURENT LE PLAYBOY

Q *Laurent, que ses ami(e)s surnomment le Playboy, a des problèmes de mémoire : "Je voudrais savoir si une sauvegarde prise sur un jeu français peut être utilisée sur un jeu américain ou japonais ? J'aimerais trafiquer ma console. Puis-je le faire moi-même ?"*

R Salut Playboy ! Hélas, il est impossible d'utiliser une sauvegarde d'un jeu en version officielle sur le même jeu en version japonaise ou américaine. J'ai déjà essayé, par exemple, de charger en mémoire une partie de Metal Gear en version japonaise sur une version américaine de jeu, et ça n'a pas marché ! Je ne te conseille pas de trafiquer ta console toi-même. La soudure est très délicate à effectuer, voire impossible quand on n'a pas l'habitude. Mais le problème principal est de trouver une puce... et les puces, on ne les trouve ni dans les boulangeries ni dans les crémeries. Il faut donc passer par une boutique spécialisée... Certaines d'entre elles, à Paris, font des offres intéressantes : tu peux faire trafiquer ta console pour seulement 99 francs ! C'est vraiment pas cher et ça donne à réfléchir...

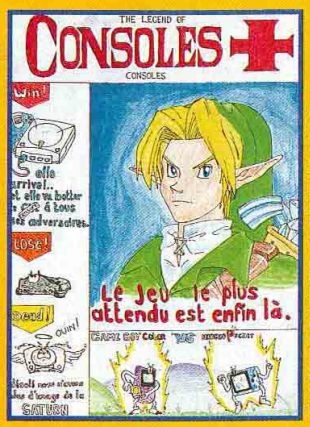
CÉDRIC LOTTIN, 59 WATTRELOS.

DROIT AU BUT !



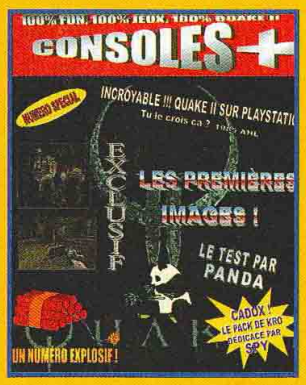
PHILLIPE VAZ, 18 MÉREAU.

TANT VA LE VAZ AU DESSIN QU'À LA FIN IL EST PUBLIÉ !



VINCENT COURTOIS, 77 EMERAINVILLE.

UNE CHOSE EST SÛRE : ON VA BOUFFER DU ZELDA.



N'OUBLIEZ PAS

- D'envoyer vos dessins accompagnés de votre photo, elle sera publiée dans le magazine avec vos œuvres. Ceux qui ont un air de Panda au réveil ou une tête de Spy devant une canette de Kro peuvent toujours m'envoyer une photo de leur sœur en colère. Autre chose : on ne peut pas reproduire les dessins trop grands. Soyez raisonnables !
- De m'envoyer vos dessins sur disquettes PC ou Macintosh, enregistrés aux formats JPEG, TIFF ou PICT. Les vainqueurs seront récompensés au même titre que les dessinateurs sur papier.
- Que Niiico (un nain posteur) s'occupe de me passer les questions que vous me poser par email. J'y répondrai comme au courrier traditionnel. Envoyez vos messages à l'adresse suivante : ngavet@emapalpha.fr

POUR JOINDRE BOMBOY TOUS LES JOURS ! TAPE 3615 TCPLUS
(3615 : 2.23 F/MIN)

SHOP IN'
crée
l'événement !
2340 Frs
ce module publicitaire
01.41.86.16.32

Genial Games
76500 Elbeuf
Tél : 02 35 78 63 26
LES MEILLEURES REPRISES
PLAYSTATION SATURN
NINTENDO 64
ACHAT - VENTE - REPARATION

CYBER MANIA
75 BD PAUL VAILLANT COUTURIER 95190 GOUSSAINVILLE
Tel : 01.34.04.81.16
N64
ISS ..... 369 F
FZX ..... 399 F
Wipout ..... 399 F
DREAMCAST ..... TEL
Metal Gear ..... TEL
Gun panther+pédale ... 349 F
Action replay ..... 149 F
Action replay switch ... 299 F
Remote Station ..... 299 F
+ nombreux accessoires à petit prix
Trilogie Tomb Raider
Tomb Raider I
Tomb Raider II = 790 F
Tomb Raider III
+
1 bon de réduction de 30 F sur 1 jeu d'OKAZ
Revendeurs contactez-nous

MAGASIN
36 rue Gabriel Peri
95600 Eaubonne
01 34 06 00 70
REYM-GAMES
Achat-Vente-Echange
VPC
22 rue M. Berthelot
95210 Saint Gratien
01 34 27 54 76

NINTENDO 64 NEUF
Mission Impossible ..... 399 F
F1 World Grand prix ..... 399 F
Bomberman Hero ..... 399 F
1080° Snowboarding ..... 399 F
Banjo Kazooie ..... 399 F
Star Wars Rogue Squadron .. 399 F
Goldeneye 007 ..... 399 F
Zelda ..... 429 F
Air border ..... TEL
Turok 2 / Extreme G2 / V Rally . TEL
PLAYSTATION NEUF
Quake 2 ..... TEL
Tenchu ..... 339 F
Egypte ..... 369 F
Wild arms ..... 369 F
Fifa 99 ..... 359 F
Mission telsa ..... 339 F
Toca 2 ..... 349 F
Tekken 3 (version française) . 369 F
Crash bandicoot 3 ..... 359 F
Soulblade platinium ..... 189 F
Tomb raider 3 ..... 359 F
Constructor + carte mémoire 339 F
NINTENDO GAME BOY NEUF
Game Boy couleur ..... 499 F
Reservoir Rat couleur ..... 219 F
Cool Hand couleur ..... 219 F
Montezumas return couleur . 219 F
Zelda couleur ..... TEL
Pour d'autres titres, nous contacter en Neufs ou Occasions Commande sur papier libre. Frais de port GRATUIT en neuf / 30 F en occasion

SYSTEM' DISC
GROS · DEMI-GROS · DETAIL
FACILITES DE PAIEMENT
PSX, N64, GAME BOY
NEUF ET OCCASION
GRANDE FOIRE AUX ACCESSOIRES
DU 22 MARS AU 4 AVRIL
DES PROMOS A NE PAS MANQUER
ACHAT VENTE ECHANGE
PISTOLETS A BILLES
REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS
4, avenue Paul Vaillant Couturier - 94400 VITRY SUR SEINE
Tél/Fax : 01.46.82.24.69/Ouvert du mardi au samedi 10h à 13h30-14h30 à 19h

ABSOLUTEGAMES.COM
10 PLACE CENTRALE 21800 QUETIGNY
PASSEZ COMMANDE AU 03 80 46 60 60
PAR CB OU PAR COURRIER PAR CHEQUE
PASSEZ TOUS VOS CD
SANS MONTAGE NI OUVRIR VOTRE CONSOLE, SIMPLEMENT !
GRACE A UNE MANIPULATION SIMPLE SANS FAIRE SAUTER LA GARANTIE CONSOLE ET EN PROFITANT DE TOUTES LES FONCTIONS
ACTION REPLAY VERSION CD !!!
159 F SANS RGB
199 F AVEC RGB AUDIO
notice VF et port compris
XPLORER II
Compatible ActionReplay & GameShark,
Pc Comm intégré ! ! !
299 F + 35 F PORT
DREAMCAST
TELEPHONEZ
Bloc optique TEL
CABLE RGB audio gun 65 F
Cable rallonge 60 F
Cable link 60 F
Dual shock 149 F
Mem 4Mb 199 F
Scorpion Gun
vibrant - compatible guncon
199 F port compris
Carte mémoire officielle
SONY 69F +15 F port
DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES TARIFS REVISABLES SS PREAVIS

TRY A GAME
11, rue Chanez - 75016 PARIS
01.40.71.60.61
JEUX VIDEO et ACCESSOIRES toutes consoles
Reprises - Echanges - VPC
RAYON DVD
Lecteurs et DVD toutes zones
ABONNEMENTS INTERNET
à partir de 35 F/mois
SAV CONSOLES
Réparations, modifs, rachats matériels H.S.
PISTOLETS A BILLES

STARGAMES
10, rue Astrid
7600 PERUWELZ BELGIQUE
Tél. : 0032 (0) 69 77 71 66
NOUVEAU MAGASIN
STARGAMES
GALERIE DU MAIL
6, rue des Rôtisseurs
59400 CAMBRAI
Tél. : 03 27 82 58 93

WAGRAM GAMES
36, avenue de Wagram
75008 PARIS
Tél : 01 44 09 88 70
JEUX VIDEO NEUFS ET OCCASION
TOUTES CONSOLES
SOFT AIR GUNS et accessoires KWC MARUI
à partir de 199 F
du Choix, des Promos, du Service, du Conseil...

BEST GAMES
SPECIALISTE JEUX VIDEO / CONSOLES
• PLAYSTATION • NINTENDO 64 • DREAMCAST • SATURN
• NEO GEO CD • POCKET • SNIN • MEGADRIVE • FRANCAIS / IMPORT
40F
Sur présentation de ce coupon à déduire sur l'achat d'un jeu d'occasion
2 ADRESSES
OUVERTURE D'UN NOUVEAU BEST GAMES A ST LEU
4, avenue de Paris
95600 EAUBONNE
Tél 01.34.27.90.94
25, rue de Paris
95320 ST-LEU-LA-FORET
Tél 01.39.95.05.55

Tel : 0383282430

Shoryuken Distribution

Specialiste en jeux video imports

Playstation US		Playstation Japonais		Playstation Accessoires	
Brave Fencer	399,00FF	Final Fantasy VIII 549,00FF		Action replay	149,00FF
Xenogear	399,00FF			Memorycard 1M	79,00FF
Parasite eve	399,00FF			Memorycard 120b	179,00FF
Star Ocean 2	399,00FF			Panther Gun	179,00FF
Lunar silvers.	399,00FF			pedale pour gun	49,00FF
		Ridge Racer 4	399,00FF	BlockCD 2ème gen.	249,00FF
		autres titres	tel.		

DREAMCAST +1Jeu:2990,00FF

Sega Rally 2 tel.
Sonic adventures tel.
Monaco GP2 tel.
House of the dead 2+Gun tel.

POWER STONE

SEGA RALLY 2 CHAMPIONSHIP

Frais de port: 1 jeu 30F, jeux suiv. 15F Consoles 80F
Paiement par cheque, mandat ou crbl
Adresse:
SARL Shoryuken Distribution
46, rue de la commanderie
54000 nancy

3615 U64

Ne tournez plus en rond !

* 2,23 F la mn

Nouveau !

Tapez 3615 U64 pour tout savoir sur l'Ultra 64 :
• Actualités • Trucs & astuces • Soluces

A consulter sans attendre : un super catalogue de VPC !

JEUX EUROPÉENS

LES NEWS

Le Neuf !

Consoles d'occasion + 1 manette 590 F

L'occase !

MICROMACHINE 64	399 F
VIRTUAL POOL	399 F
SOUTH PARK	399 F
FIGHTING FORCE	399 F
TWISTED EDGE	429 F
YANNICK NOAH TENNIS	429 F
FIFA 99	429 F
DUKE NUKEM ZERO HOUR	429 F
toujours dispo	
V-RALLY	399 F
WCW VS NWO REVENGE	399 F
TOP GEAR OVERDRIVE	399 F
ZELDA	429 F
TUROK 2	429 F

MARIO 64	199 F	GOLDEN EYES	290 F
MARIO KART 64	199 F	ISS 64	149 F
DIDY KONG RACING	199 F	LAMBORGHINI 64	149 F
F 1 POLE POSITION 64	149 F	LYLAT WARS + vibreur	249 F
TUROK	149 F	NAGANO 64	199 F
WAWE RACE	199 F	TOP GEAR RALLY	149 F
BOMBERMAN 64	199 F	YOSHI'S STORY	249 F
DUKE NUKEM 64	249 F		

VIDEO INVASION

Dreamcast

NINTENDO 64

VENTES - REPRISES - ECHANGES
REPARATION - DEVIS GRATUIT

PlayStation

MAGASIN OUVERT 7/7 JRS

EN ECHANGE DE CE COUPON UN CADEAU DE BIENVENUE VOUS EST OFFERT

APPORTEZ VOS CD AUDIO PLAYSTATION OU PC NOUS VOUS LES COPIONS SOUS PRESENTATION DE L'ORIGINAL POUR 59F

TEL : 01 45 20 49 49

JEUX NINTENDO 64
- ZELDA 64 ..... 429 F
- ROGUE SQUADRON ..... 429 F
- TUROK 2 ..... 399 F
- V RALLY 64 ..... 399 F
- WIPEOUT 64 ..... 399 F
- MICROMACHINES 64 ..... TEL
- 1080.° ..... 369 F
- F 1 WORLD GRAND PRIX ..... 399 F
- GOLDEN EYE 007 ..... 399 F

NINTENDO 64 - PLAYSTATION - DREAMCAST - SATURN - SUPER NINTENDO - MEGADRIVE - PC CD ROM - GAME BOY - GAME GEAR

TOUS LES JEUX SONT DISPONIBLES AU MEILLEUR PRIX POUR PLUS DE RENSEIGNEMENTS APPELEZ ET COMPAREZ !!!

JEUX PLAYSTATION
- FIFA 99 ..... 329 F
- TOMB RAIDER 3 ..... 329 F
- CRASH BANDICOOT3 ..... 329 F
- BREATH OF FIRE 3 ..... 329 F
- EGYPTE ..... 329 F
- COOL BOARDERS 3 ..... 299 F
- TEKKEN 3 ..... 299 F
- SPYRO LE DRAGON ..... 329 F
- METAL GEAR ..... DISP

BON DE COMMANDE A RETOURNER A :
VIDEO INVASION VPC 41 RUE VITAL 75016 PARIS

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Ville : ..... Code Postal : ..... Tel : .....

TITRES	CONSOLES	QTE	PRIX
Colissimo jeux 30 F ☐ Chronopost jeux 60 F ☐ TOTAL :			

SUNRISE IMPORT

Standard :
Du lundi au vendredi 10 h 00 / 19 h 00
14, rue des Messageries - 75010 PARIS
TEL : 01. 47 70 27 04 FAX : 01. 47 70 27 06

WEB : sunrise-import.com
E-mail : sunrise@magic.fr

SOYEZ LIBRE !

JEUX D'IMPORT UNIQUEMENT !
Version Japonaise et Américaines

SUITE AUX DECLARATIONS D'INTERDICTION DE LA CONSOLE JAPONAISE EN FRANCE, NOUS SOMMES CONTRAINTS DE RETIRER TOUS LES PRODUITS DE MARQUE " DREAMCAST" DE NOS PUBLICITES.

PEUT-ON INTERDIRE VOTRE PASSION?

PLAYSTATION JAP :

FINAL FANTASY VIII	599 F
ROCKET RIDER	489 F
FINAL FANTASY COLLECTION (IV, V, VI)	TEL
CHOCOBO RACING	489 F
SONATA	489 F
OPTION TUNING CAR BATTLE 2	489 F
MARVEL VS STREET FIGHTER	489 F
LAST BLADE 2 (GEKKA NO KENSHI)	499 F
FAVORITE DEAR	489 F
AIR RACE CHAMPIONSHIP	489 F
SILENT HILL	499 F
ATHENA (SNK)	489 F
MYSTIC ARK (ENIX)	489 F
KING OF FIGHTERS 98	489 F
MACROSS (2D)	489 F
SOUL HACKERS	489 F
THE ADVENTURE OF LITTLE RALF	489 F
SAGA FRONTIER 2	499 F
DEEP FREEZE	489 F
ERETZVAYU	489 F
ETC...	

Final FANTASY VIII

ATHENA (SNK)

SAGA FRONTIER 2

KOF'98

TEL

PLAYSTATION US :

MONKEY HEROE	399 F
SYPHON FILTER	399 F
MARVEL VS STREET FIGHTER	399 F
AMERICAN DEER HUNTER	399 F
SILENT HILL	399 F
ELIMINATOR	399 F
DEAD IN THE WATER	399 F
GUARDIAN'S CRUSADE	399 F
LEGEND OF LEGAIA	399 F
SOUL REAVER	399 F
LUNAR SILVER STAR STORY	399 F
STREET SKATER	TEL
BLAST RADIUS ETC...	TEL

NEO GEO

KOF'98 Ver. CD - 399 F
(Inclu un calendrier)
FATAL FURY REAL BOUT 2 - 329 F
LAST BLADE 2 cart. - 1690 F
KOF'98 Cart. - 1690 F
NEO GEO CUP 98 - 1690 F
KOF'94, 95, 96, 97 - Tel
SUPER TAG BATTLE - sur commande
DOUBLE DRAGON - sur commande
AERO FIGHTERS 2 - 1250 F neuf ETC....

NEO GEO POCKET couleur

CONSOLE - TEL
KOF R-2
POCKET TENNIS 2
LINK PUZZLE 2
THE CHAMPION BASEBALL
NEO CHERY MASTER
MASTER OF SHOUGI
BASEBALL STAR
DRAGON WILDS
CRASH ROLLER POCKET
NEO GEO CUP 98 +
POCKET FISHING
ETC...

KOF R-2

POCKET TENNIS 2

SHOPPING

GUIDE US 149 F
- Brave fencer musashiden
- Metal gear
- Parasite eve
- Xenogears
- Tekken 3
- Breath of fire 3
- Megaman legend
- Resident evil 2

Etc...

Calendrier KOF format CD - 99 F
Calendrier Samourai shodown 2 64 - 99 F
Tapis de souris Samourai - 99 F
Postcard Samourai - 69 F
Figurines King Of Fighters (Mai, Iori, Terry)
Goodies POCKET PICKATCHU - Tel
Porte-clef - 129 F le paquet
(KOF, Tekken 3, Virtua, Sega girl)
Porte-clef GODZILLA - 29 F
Etc...

VENTE PAR CORRESPONDANCE TEL : 01. 47 70 27 04

SATURN

DUNGEONS&DRAGONS COLLECTION - Tel
LANGRISSER TRIBUTE - Tel
SHINNING FORCE 3 sc. 1, 2, 3 - 349 F
THUNDER FORCE V collection - 299 F
PRINCESS CROWN - 379 F
COTTON 2 - 349 F
MARVEL VS STREET FIGHTER - 399 F
NADESICO 2 -449 F
RADIANT SILVERGUN - 399 F
GRANDIA MEMORIAL PACK - 399 F
CAPCOM GEN. VOL 1, 2, 3, 4, 5 - 399 F
ACTION REPLAY PLUS - 199 F
RAM 4 MEGA - 159 F
CABLE RGB - 100 F ETC...

N'hésitez pas à nous demander d'anciens titres !
Nous les recommandons sans problème !

Toutes les images, marques, et logos utilisés sont COPYRIGHT par leurs propriétaires respectifs.
Tous les prix sont révisables sans préavis.

Bon de commande à retourner à : SUNRISE, 14 rue des Messageries 75010 PARIS

Mode de paiement :

- CHEQUE à l'ordre de SUNRISE

- CB
n° ... ...

exp : ... ... / ... ...

- MANDAT POSTAL

Frais de port :
- 35 F 48 H Collissimo
- 80 F 24 H Chronopost

DESIGNATION ARTICLE	QUANTITE	MONTANT
	TOTAL	

NOM, PRENOM :
ADRESSE :

CODE POSTAL :
TEL :
Obligatoire pour les CB

VILLE :
Signature des parents :
(pour les personnes mineures)

ゆまさき もへじ

CONSOLES+
RÉDACTION ET PUBLICITÉ
150, rue Gallieni
92514 Boulogne Cedex
Tél. : 01 41 86 16 72
Fax rédaction : 41 86 17 67
Fax pub : 41 86 17 67
Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

RÉDACTION
Directeur d'édition
Jan Jacob Boom-Wichers
Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour (AHL)
Secrétariat
Juliette van Paaschen (16 72)
Rédacteur
Richard Homsy (Spy)
Chef de rubrique
Nicolas Gavet (Niiico)
Secrétariat de rédaction
Ivan Gaucher
Maquette
Marie-Pierre Debray, Olivier Mourgeon (1er maquettiste)
Ont collaboré à ce numéro
Christophe Kagotani, correspondant au Japon, Gia-Dinh To, François Garnier (le Panda), Maxime Roure (Switch), Fabrice Collin, Tiburce Oger, Nathalie Reuiller, Philippe Karakasyan, Sébastien Le Charpentier (Cheub), Pierre Koch (Toxic), Bomboy, Vincent Leleurch, Suzie Gorini.

PUBLICITÉ
Directrice commerciale
Lara Witochynsky (16 24)
Directrice de publicité
Carine Barrel (16 31)
Chefs de publicité
Caroline Saint-Blancat (16 32)
Clarisse du Rivau (18 39)
Fax : 01 41 86 18 96
Maquette publicité
Dominique Chagnaud
Bureau de Lyon
Catherine Laurent. Tél. : 04 78 62 65 10

MARKETING
Responsable marketing
Anne-Sophie Bouvattier (16 45)
Assistante marketing
Annie Perbal (17 55)

TÉLÉMATIQUE
Laurence Vié (17 03)

FABRICATION
Isabel Delanoy (17 90)

Service abonnements
Tél. : 01 64 81 20 23
France : 1 an (12 numéros) : 345 F (TVA incluse)
Europe et étranger tarif économique : 1 an (12 numéros) : 457 F (tarifs avion : nous consulter)
Belgique : 1 an (12 numéros) : 3 333 FB.
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire/postal ou carte bancaire
BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Editeur-locataire gérant : EMAP ALPHA S.A.. Siège social : 41-43, rue du Colonel-Avia, 75015 Paris. **Principal actionnaire :** EMAP FRANCE. **Propriétaire :** EM-IMAGES. **PDG et directeur de la publication :** Arnaud Roy de Puyfontaine. **Directeur délégué :** Marc Auburtin. **Directeur d'édition pôle :** Vincent Cousin. **Directeur du marketing :** Roland Claverie. **Responsable administratif et financier :** Christel Marjotte Beylerian. **N° de commission paritaire :** 0400 K 73201. **Dépôt légal :** février 1999. **Photocomposition, montage :** Euronumérique. **Photogravure :** Key Graphic, PPDL. **Imprimeries :** Imaye, Laval (53). **Distribution :** Transport Presse. **Département diffusion : Directeur délégué :** Pierre Christophe. **Directeur des ventes France/Export :** Annie Baron. **Trade Marketing :** Marlène Reux. Ventes (réservé aux dépositaires de presse) : **Synergie Presse :** Immeuble Le Ventose, 2, rue des Bourets, 92150 Suresnes. Téléphone vert (réservé aux dépositaires de presse) : 08 00 01 46 23. Terminal ordinateur E 76.
La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (© Consoles+) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles+ sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles+ sont disponibles à Consoles+/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.
ISSN 1162-8669.

VENTES

PLAYSTATION

PS. 1 man. + 1 Dual Schok + 1 CM 15 Blocs + 1 jeu, px : 650 F. **Nicolas BAKAS, 8-10, rue Jean-Jaurès, 92310 Sèvres. Tél. : 01.46.26.06.99.**

Vds Resident Evil 2 et Final Fantasy VII ou éch. ctre un jeu. **Vincent WESCHLER, 9, rue Guy-de-Maupassant, 24100 Bergerac. Tél. : 05.53.73.16.60.**

Vds PSX Swich + 1 man. 1 Dual F + 2 jx, px : 500 F. **Alexandre PANDOU, 31, rue Rennequin, 75017 Paris. Tél. : 01.47.66.13.83.**

2 manettes de Playstation. **Anthony AUGER SUTTER, 7, allée de l'Alzette, 54520 Laxou. Tél. : 03.83.96.37.15.**

Vds PSX Jap + Puce + 1 carte mémoire 120 blocs + 19 jx. **Mehdi BOUHALOUA, 1, square Henri-Dunant, 93260 Les Lilas. Tél. : 01.43.63.02.54.**

SEGA

Vds Megadrive 18 jx, 3 man. Beg, px : 800 F. **Maxence MARESCAUX, 24, rue du Lieutenant, Herbe 2, 62480 Le Portel. Tél. : 03.21.31.54.86.**

Vds Megadrive + 2 man. + 4 jx (Fifa Soccer 96 + Sonic 3 etc...). **Jonathan ROUZES, 37, rue des 3 moulins, 49440 Cande. Tél. : 02.41.92.74.71.**

Vds Master system 2. **Oscilia ROCHE, 15, passage Norbert Segart, 60400 Noyon. Tél. : 03.44.09.55.19.**

SATURN

Vds Sat + 10 jx (EO, Shinning Force 3 (1, 2, 3), HTD + NC + 2 guns, 1200. **Julien DAVONG, 20, avenue du Pave Neuf, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 01.45.92.03.93.**

Vds Jx Sega James Bond the duel, Spiderman double dragon. **Aurélie PENEAUD, Batiment A1, Appartement 139, Cité de l'Air, 16100 Cognac. Tél. : 05.45.35.23.32.**

Vds Saturn + 2 man. + 5 jx + 2 CD demos, px : 700 F. **Raphael GENDRAUD, Le Bourg, 86300 La Chapelle-Viviers. Tél. : 05.49.45.15.47.**

NINTENDO

Vds 108 O Snow Boarding sur N64, neuf, px : 200 F. **Grégory TENAUD, 19, allée des Coquillages, 29900 Concarneau. Tél. : 02.98.50.85.36.**

Vds N64 Jap Modifiée + Mission impossible, px : 395 F (jeux + adapt.). **Arnault PEREIRN, 7, rue des Fauvettes, 91150 Etampes. Tél. : 06.61.83.65.48.**

Vds N64 + 2 man. + Kit Vibration Carte mémoire + Zelda 64, px : 950 F. **Jonathan BARRE, 18, rue Villeneuve, 92110 Clichy. Tél. : 01.41.27.05.71.**

Vds SNES : 450 F + 2 man. + régulateur 17 jx, 50 F pce. **Sophie LOUIS, 21, avenue Louis-Barrault, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 01.48.68.32.14.**

Vds N64 + 4 pads + 11 jx (F-Zero, 1080, 007, ISS 98, V-Rally, Duke, Starfox), px : 2 150 F. **Frédéric GEORGER, 1, Passage Victor-Hugo, 78210 Saint-Cyr-L'Ecole. Tél. : 01.34.60.14.09.**

ACHATS

Ach. jx Playstation Dragon-Ball-Z, La Legende, px à déb. **Laurent BONET, 1, rue du Mont-Verdun, 69140 Rillieux-la-Pape. Tél. : 04.78.88.24.91.**

Ach. Dreamcast + man + VF3, px : 2 500 F, poss. éch. St. Seya. **David SELMAN, 31, rue Jules-Vedaines, 92240 Malakoff. Tél. : 01.46.55.00.32.**

Ach. jx Neo Geo, cartouches, rech. surtout Soccer Browl. **Grégory LEOBILLA, 34, rue de l'Artois, 76620 Le Havre. Tél. : 06.13.86.92.87.**

Saturn Japonnaise. **Jean-François BASSEVILLE, 7, rue des Chevrus, 57155 Marly. Tél. : 03.87.65.00.67.**

Ach. DBZ 1 Saturn. Baston. **David BAUD, 13, rue Louis-Blériot, 01100 Oyonnax. Tél. : 04.74.81.83.87.**

Ach. DBZ 1 Saturn (CF Test Console + n° 50 p. 96) Baston. **David BAUD, 13, rue Louis-Blériot, 01100 Oyonnax. Tél. : 04.74.81.83.87.**

Ach. Atari 2600 NES, etc. Envoyez vos propositions de prix. **Florent BRISON, 21, allée de Guyenne Pied-Alloué, 89000 Auxerre. Tél. : 03.86.51.47.24.**

Ach. Saturn Jap modifiée + Grandia, et autres jx selon état. **Alban POIGNON, 51 bis, rue Sebastien Mercier, 75015 Paris. Tél. : 01.45.75.35.40.**

Ach. DragonBall Z Xyper Dimension à bon px. **David BERTHAUT, 20, avenue Jean-Jaurès, 54800 Jarny. Tél. : 03.82.33.24.13.**

ÉCHANGES

Éch. V-Rally contre C3 Racing ou GTA. **Maxan DONCOURE, 39, rue des Pommiers, 93500 Pantin. Tél. : 01.48.45.02.37.**

Éch. 1080 Snowboarding contre Zelda ou Pilot Wings sur N64. **Nicolas DEMARIA, 47, rue Salvador-Dalie, BP 285, 97310 Kourou Guyanne. Tél. : 05.94.32.30.96.**

Éch. ou vds l'Exode d'Abe : 250 F ou contre Cool. B 3 ou jeu RC. **Maxime BLIN, Le Fresne, 35580 Guichen. Tél. : 02.99.57.33.46.**

ACHATS, VENTES, ÉCHANGES...
PASSEZ VOS PETITES ANNONCES SUR MINITEL
3615 TCPLUS (2,23 F/min)

Bon pour une annonce gratuite*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Consoles + P.A. : 150, rue Galliéni, 92514 Boulogne Cedex

Consoles + n° 86

RUBRIQUE CHOISIE :

- ☐ ACHATS
- ☐ VENTES
- ☐ ÉCHANGES
- ☐ CLUBS

NOM :
PRÉNOM :
ADRESSE :
TÉL. :

MACHINES :

- PC Engine
- Super Nintendo
- Megadrive
- Sega
- Nintendo
- Playstation
- Saturn
- Divers

*** Attention, les PA dont le numéro de téléphone n'est pas écrit lisiblement et dont l'adresse n'est pas indiquée seront éliminées. Nos PA sont publiées dans la limite de la place disponible.**

DANS 50 ANS, VOUS RACONTEREZ À VOS PETITS ENFANTS LE JOUR OÙ VOUS AVEZ DÉCOUVERT RAZIEL.

LA QUÊTE DE RAZIEL.
LA PLUS GRANDE ÉPOPÉE LYRIQUE
DEPUIS L'ODYSSÉE D'ULYSSE
ET LA LÉGENDE DU ROI ARTHUR.

LEGACY of KAIN
SOUL REAVER 2

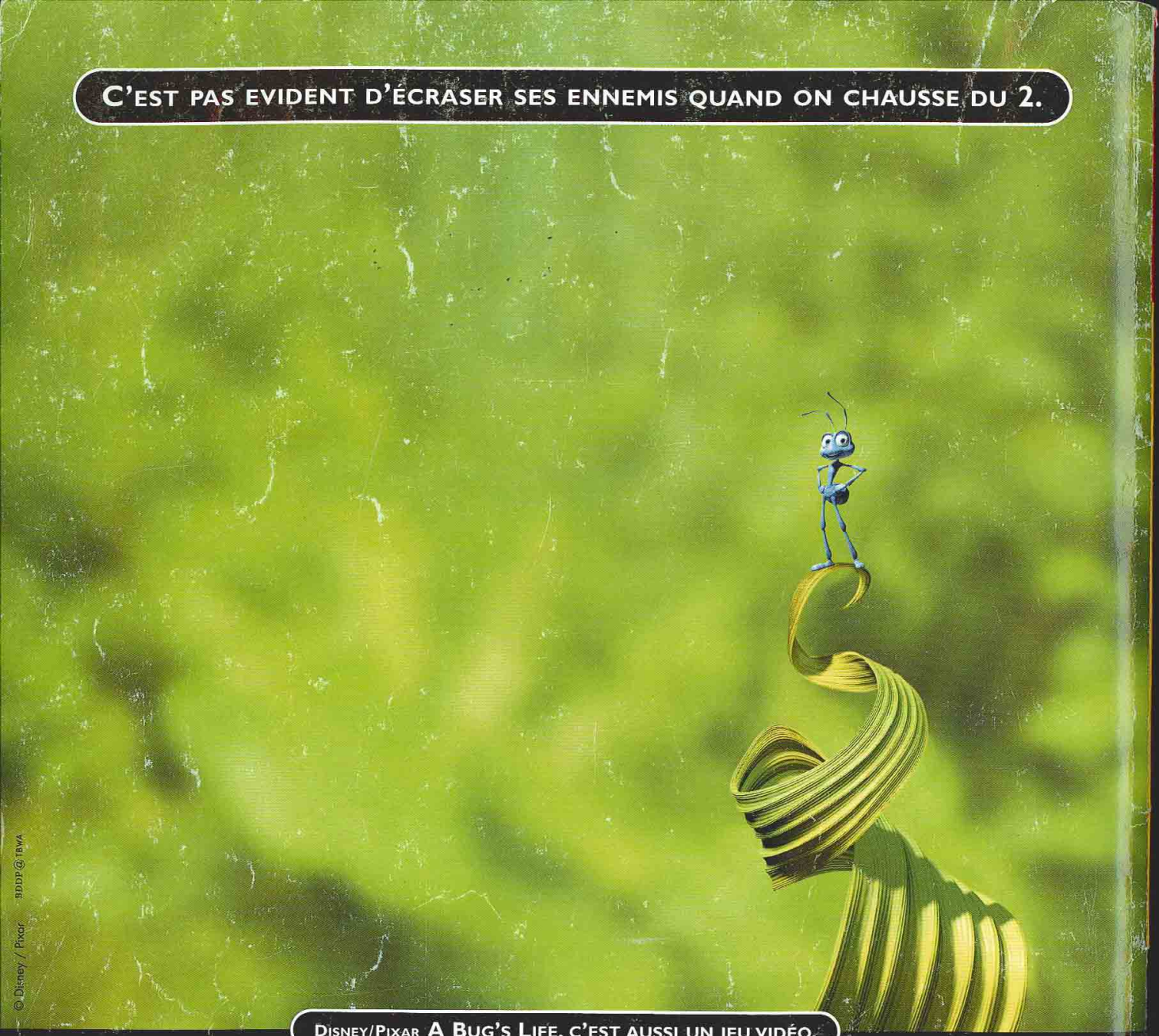
URBAN LEGEND
DANS LES NUAGES
SKYROCK
ALLOCINÉ
Les Films, les Salles, autour les Salles
PlayStation

Concours, astuces et solutions
08 36 68 19 22 *
3615 EIDOS *
www.eidos-france.fr
*2,23F/min

CRYSTAL DYNAMICS
EIDOS INTERACTIVE

Crystal Dynamics, logo Crystal Dynamics, le personnage Gex, Legacy of Kain, Soul Reaver, Raziel sont des marques déposées de Crystal Dynamics. © 1999 Eidos Interactive limited. Tous droits réservés.

C'EST PAS EVIDENT D'ÉCRASER SES ENNEMIS QUAND ON CHAUSSE DU 2.



© Disney / Pixar BDDP@IBWA

DISNEY/PIXAR A BUG'S LIFE, C'EST AUSSI UN JEU VIDÉO.

Disney INTERACTIVE

a bug's life

http://www.playstation-europe.com/france

POWERLINE 08 36 68 22 02*

L'ACTUALITÉ DE LA PLAYSTATION 24H/24 ET LES CONSEILS DE SPÉCIALISTES EN DIRECT (2,23 F/MIN).

3615 PlayStation
Le service Minitel officiel de la PlayStation®

PlayStation®